nur 8,90 DM

Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

Heftfolge Nr. 92
10/2000 Oktober

# PC Joker Heft & Spiel

Deutschlands erfahrenstes Spiele-Mag

PC Joker 10/2000

B 12623 E

mit 3D Racer DETHKARZ deutsche Vollversion

**Top-Demos:** Cultures • AoE 2: Conquerors • Star Trek DS9 - The Fallen • Kiss Psycho Circus • Panzer General 4: Unternehmen Barbarossa
**Top-Video:** Heavy Metal F.A.K.K. 2
**Extras:** 2 NFS-Porsches • 11 Daikatana-Maps • Nox-Special

Tests & Demos

Demos, Videos, Extras CD 2

Vollversion Dethkarz CD 1

## Aufbau Deluxe

**Neue Highlights:** Cultures und AoE 2: Conquerors verwöhnen die Genre-Fans

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

## Sudden Strike

**Endlich testreif:** Warum das WW2-Echtzeit-strategical nicht nur Blitzkrieger begeistert

## Tomb Raider: Die Chronik

**Laras Erbe:** Das letzte große Abenteuer der Polygon-Prinzessin

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

## Der große Kick

**Fußball total:** Alle Neuheiten im PC-Stadion

| Spiele-Editoren | Adventure-Comeback | Volltreffer |
|---|---|---|
| Wie Sie selbst neue Levels basteln können | Ein Genre probt die Wiederauferstehung | Star Trek Voyager: Elite Force im Test |

4 394225 408908 10

# Das gehört Alfredo!

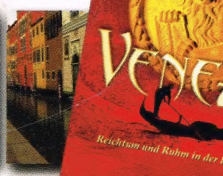
... und das in Deinem PC!

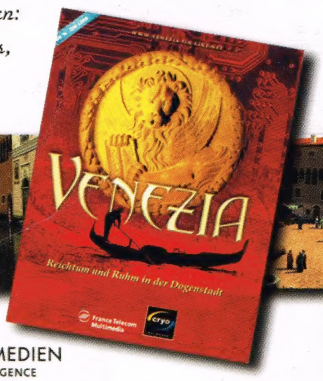
wer keinen an der Waffel hat, holt sich den leckeren Online-Knaller Venezia!

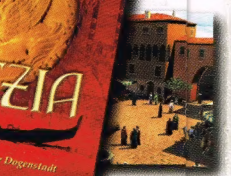
**Produktinfo 001**

# VENEZIA

Tauche mit Deinem Avatar online in die Welt der Dogen des 16. Jahrhunderts ein. Handle mit Deinen Mitspielern, spekuliere, kaufe Kunstwerke und starte zu spannenden Expeditionen. Die faszinierenden, detailreichen Umgebungen der historischen Handelsmetropole, geschickte Machtspiele und finstere Intrigen garantieren Dir viele Stunden erfrischender Unterhaltung in Echtzeit! Das Sahnehäubchen: Für volle 6 Monate spielst Du online ohne weitere Kosten! Online bekommst Du kein Spaghetti-Eis, aber eine virtuelle Gemeinschaft zum dahinschmelzen... Capito?





www.venezia-on-line.net randel PC CD cryonetworks France Telecom Multimedia DTP NEUE MEDIEN CD-ROM INTELLIGENCE

www.cryo-networks.com / copyright: © 2000 cryo-networks. alle rechte vorbehalten!!!

# DIE SANFTE REVOLUTION

*Hat Sie unser Inserat zum „Payback" in der letzten Ausgabe neugierig gemacht? Hoffentlich, denn der Countdown läuft: In vier Wochen legen wir Ihnen den brandneuen PC Joker vor – mit doppeltem Umfang, im neuen Look, aber zum alten Preis!*

*Seit Monaten laufen top secret die Vorbereitungen für unseren Relaunch, die heiße Phase ist erreicht. Was die Sache schwierig macht, ist unsere Vorgabe, keinesfalls den beliebten Fehler zu begehen und das Heft bis zur Unkenntlichkeit umzugestalten. Warum auch? Binnen nunmehr knapp neun Jahren hat sich PC Joker Monat für Monat in kleinen Schritten weiterentwickelt – man wird nicht der am längsten laufende Spieletitel in deutscher Sprache, wenn man alles verkehrt macht. Andererseits kann eine Modernisierung kaum schaden und die Ausweitung des Umfangs war ja schon lange fällig.*

*Unser Ziel ist daher Evolution, die in eine sanfte Revolution mündet. Nehmen wir zum Beispiel das Coverdesign, insbesondere unser Logo: Der Titel soll schicker werden, ohne dass dabei der Wiedererkennungswert leidet. Zudem haben der eher kleine und verschnörkelte Joker-Schriftzug in Verbindung mit dem dominanten Untertitel „Heft & Spiel" dafür gesorgt, dass viele neue Leser meinen, das Heft hieße tatsächlich PC Heft & Spiel. Wenn der Joker bald wieder in den Vordergrund rückt, müssen auch diese Fans das Magazin auf Anhieb am Kiosk ausmachen können. Um Ihnen einen kleinen Eindruck von der Mühe, die wir allein auf diesen Aspekt aufwenden (die Neugestaltung des Inhalts soll eine Überraschung bleiben), zu vermitteln, zeige ich Ihnen auf dieser Seite einmal eine Auswahl der Entwürfe. Insgesamt waren es viele mehr, aber vielleicht können Sie ja schon die endgültige Version erahnen?*

*Zum guten Schluss: Glauben Sie jetzt bloß nicht, Sie hätten also besser erst das nächste Heft gekauft! Denn diese Ausgabe ist die letzte ihrer Art und damit etwas ganz Besonderes. Entsprechend viel Herzblut haben wir investiert. Viel Spaß beim Lesen und Spielen sowie ein wenig Vorfreude auf den neuen Joker wünscht Ihnen*

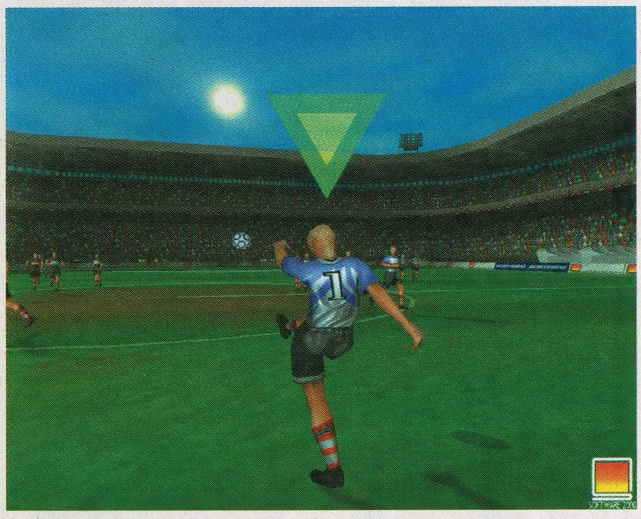
**Ihr Michael Labiner**

# PC Joker Inhalt

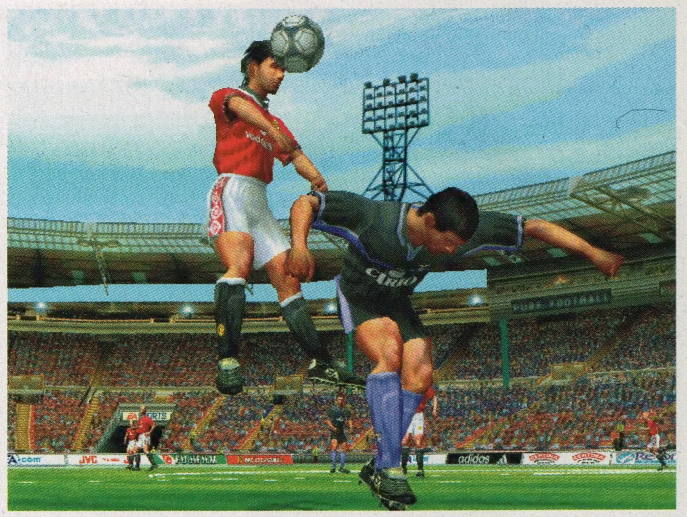
## Der große Kick

Auf Premiere gibt es neuerdings alle Bundesligaspiele im TV – was im PC-Stadion läuft, erfahren Joker-Leser ohne Aufpreis: Wird Software 2000 mit dem **Bundesliga Manager X** wieder Meister? Stellt **FIFA 2001** nach wie vor die Referenz im Actionbereich dar?

Previews ab Seite **40**



**In Eutin will man zurück an die Tabellenspitze: *Bundesliga Manager X***



***FIFA 2001*: Update oder neuer Top-Event für Action-Kicker?**

## Aufbau Deluxe

Mit **Cultures** gelang Funatics ein deutscher Überraschungserfolg im Bereich der Aufbaustrategie, der Erfolg von **Age of Empires 2: The Conquerors Expansion** wird hingegen keinen überraschen – auch vom offiziellen Add-on zum Microsoft-Bestseller liefern wir eine spielbare Demo!

Tests ab Seite **68** bzw. **106**

**Neue Aufgaben für alte Eroberer: *AoE 2: The Conquerors Expansion***

**Knuddelige Wikinger mit Eigenleben: *Cultures***

## Hot Spot


**Branchen-News** . . . . . **21**
**Hinter den Kulissen**
Die 3. Abenteuerdimension . . . . 22
**Previews**
Anpfiff: Der RTL Fußballmanager 48
Bundesliga 2001: Fußball Manager 48
Bundesliga Manager X . . . . . 42
Championship Manager 00/01 . . 48
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 . . . . . 54
Die Völker 2 . . . . . 34
FIFA 2001 . . . . . 46
Monopoly Tycoon . . . . . 32
Myst 3: Exile . . . . . 23
Simon the Sorcerer 3D . . . . . 23
Technomage . . . . . 26
The Moon Project . . . . . 56
Tomb Raider: Die Chronik . . . . . 28
Werner Asphaltbrenner . . . . . 36
**Special**
Saisonauftakt: Bundesliga 2000/2001 . . . . . 40
**Spiele-News** . . . . . **14**


## Lösungshilfen


Lösungsindex . . . . . 125
**Komplettlösungen**
Heavy Metal F.A.K.K. 2 . . . . . 116
**Tipps & Strategien**
Grand Prix 3 . . . . . 122
**Cheats & Tricks**
Bang! Gunship Elite . . . . . 123
Dark Reign 2 . . . . . 124
Heavy Metal F.A.K.K. 2 . . . . . 123
Icewind Dale . . . . . 124
Kiss Psycho Circus . . . . . 124
Martian Gothic: Unification . . . 124
Star Trek DS9: The Fallen (Demo) 123
Submarine Titans (Demo) . . . . . 124
**Lösungshilfen auf CD**
Daikatana
Deus Ex
Diablo 2


## Online Guide


**News** . . . . . **90**
**Previews**
Anarchy Online . . . . . 92
Frontschweine . . . . . 94
**Tests**
Venezia . . . . . 96


## Hardware


**News** . . . . . **110**

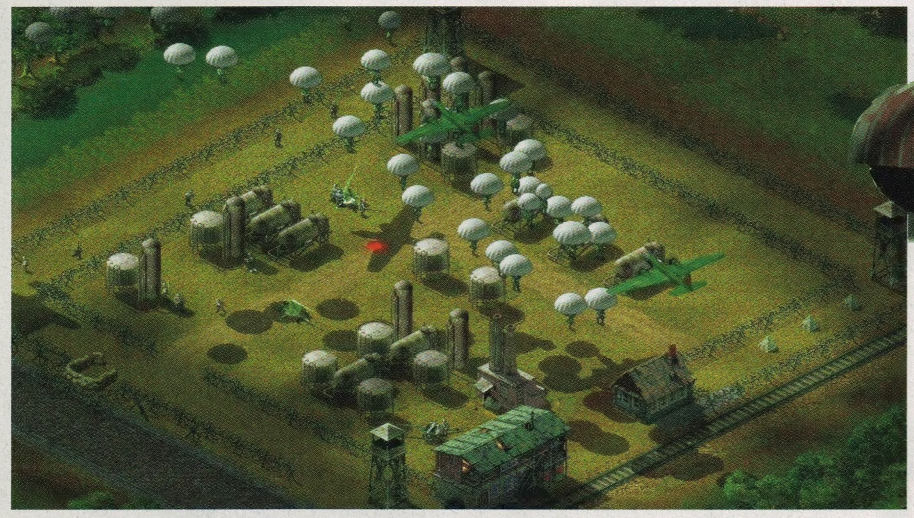

Rot = Titelstory

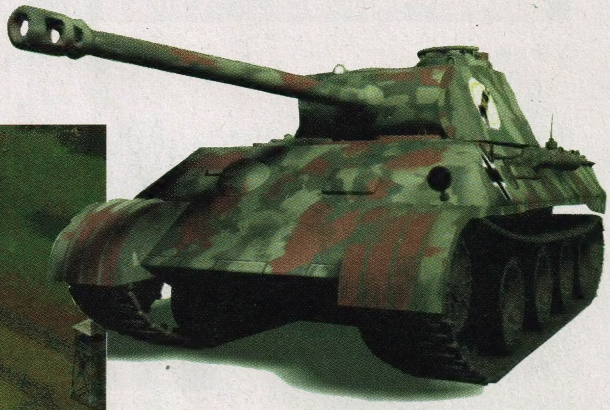
= auch auf Begleit CDs

## Blitzkrieg

Darauf haben Echtzeitstrategen lange warten müssen: **Sudden Strike** ist endlich testreif! Nicht weniger als die authentischsten PC-Gefechte seit dem Zweiten Weltkrieg haben die russischen Programmierer versprochen – ob das Spiel den hoch gesteckten Erwartungen gerecht wird, klären wir im

Vorabtest ab Seite **60**



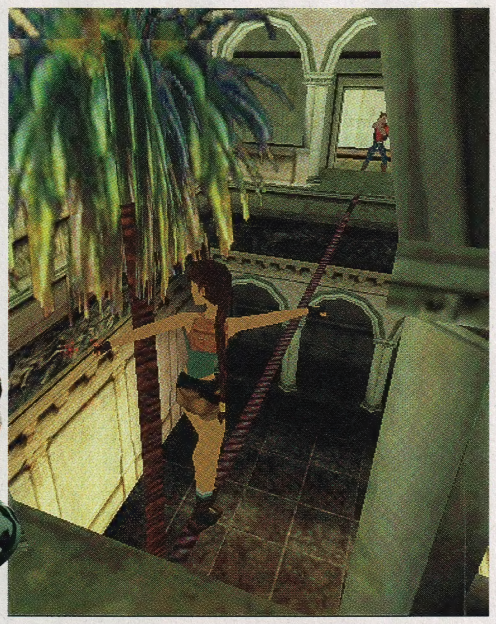


**Von der Normandie bis Stalingrad: *Sudden Strike* bietet den Echtzeitstrategen 34 Einsätze**

## Laras Erbe

Lara ist tot, lang lebe Lara: In **Tomb Raider: Die Chronik** hat die populäre Action-Amazone ihren letzten Auftritt nach bewährtem Muster. Lesen Sie, worum es geht und was Eidos weiterhin für Ms. Croft geplant hat!

Preview ab Seite **28**



## Rubriken


Abo Service . . . . . .50
**Begleit-CD**
Demos, Patches & Goodies . . .10
Dethkarz . . . . . .8
Charts . . . . . .99
Comic . . . . . .129
Editorial . . . . . .3
Gewinner . . . . . .133
Glossar für Fachbegriffe . . . . . .132
Impressum . . . . . .132
Inserenten . . . . . .131
Interna aus der Redaktion . . . . . .6
Joker Shop . . . . . .100
Kostenlose Produktinfos . . . . . .130
Leserbriefe . . . . . .126
Messen & Termine . . . . . .21
**Preisausschreiben**
Fundstücke zu gewinnen . . . . . .6
Miniumfrage . . . . . .7
**Special**
PC-Tools für den Spiele-Bastler 112
Testindex . . . . . .98
Update Service . . . . . .104
Vorschau . . . . . .134


## Spieletests

### Abenteuer


Fünf Freunde: Das Geheimnis um den silbernen Turm . . . . . .88
Dragonfire: The Well of Soul . . .88


### Action


Astro Assembler . . . . . .88
Deep Fighter . . . . . .82
Heavy Metal F.A.K.K. 2 . . . . .78
Hot Wheels Stunt Driver . . . . . .86
Road Wars . . . . . .86
Star Trek Voyager: Elite Force . . .72


### Genremix


Ka'Roo . . . . . .88
Play the Games Vol. 3 . . . . . .105


### Simulation


Die Sims: Das volle Leben . . . . .109
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes . . . . . .108
Search and Rescue 2 . . . . . .87


### Sport


Sydney 2000 . . . . . .84
Virtual Sailor . . . . . .87


### Strategie


AoE 2: The Conquerors Expansion . . . . . .106
Cultures – Die Entdeckung Vinlands . . . . . .68
Panzer General: Unternehmen Barbarossa . . . . . .66
Sudden Strike . . . . . .60

## ABO-VERSAND JETZT SCHNELLER

In den frühen Jahren mussten die Redakteure einmal im Monat säckeweise Abo-Hefte zur Post schleppen, dann wurde die Ware lange Zeit von den gelben Jungs im Verlag abgeholt. Alles vorbei, denn **ab sofort werden die Abo-Exemplare direkt von der Druckerei verschickt**. Das ist nicht nur für uns komfortabler, sondern sollte insbesondere eine noch schnellere Zustellung garantieren!

**Impression vom letzten Aboversand im Verlag**

## NOTIZEN AUS DER ACHTERBAHN

Wie berichtet, war Steffen **anlässlich der Präsentation von *Theme Park AG* im Londoner Thorpe Park"** der wenige Tage später teilweise abbrannte) unterwegs. Dabei verabscheut unser stellvertretender Chefredakteur echte Achterbahnen zumindest so sehr wie Stuart White, der Producer des Spiels. Um ein paar wilde Fahrten kamen beide trotzdem nicht herum: ein nasser Ritt auf einer Flutwelle und ein Indoor-Ride rückwärts (!) im Dunkeln!

**Nach dem feucht-fröhlichen Ritt auf der „Tidal Wave": Stuart White, EA-Produktmanagerin Susann Oelschlegl, Pressesprecher Raoul Birkhold und Associate Producer Karl Fitzhugh**

## DER GLASPALAST

**Das neue EA-Gebäude bei London** ist eine echte Sehenswürdigkeit: Rezeption mit Flachbildschirmen hinter Rauchglas, auf denen die aktuellen Games von Electronic Arts laufen. Präsentationsraum im Stil eines Multiplex-Kinos, Sportbar, Kantine mit Sushi – und jede Menge Plasmamonitore, damit die rund 500 Mitarbeiter beim Essen MTV gucken können. Außerhalb der riesigen Glaskonstruktion gibt es einen See mit Holzsteg, Sportplatz und Tennis-Courts. Da kann man schon neidisch werden!

## FUNDSTÜCKE ZU GEWINNEN

Bei Aufräumarbeiten hat Anzeigen-Fee Christiane **zehn von Larry-Designer Al Lowe handsignierte Joker-Ausgaben** (Heft 6/98) entdeckt. Jetzt verlosen wir die Raritäten unter allen Einsendern: Einfach bis 2. Oktober 2000 ein Kärtchen oder eine E-Mail schicken!

**Joker Verlag**
**Kennwort: Larry**
**Max-Loidl-Weg 4**
**D-85598 Baldham**
**E-Mail: gewinn@pcjoker.de**

## WER IST SHIGERU MIYAMOTO

**A)** Der Designer von *Zelda*
**B)** Das Vorbild von Peter Molyneux
**C)** Der Erfinder von Super Mario

*Richtig sind A, B und C. Den Konsolen-Klempner hat er übrigens einst für den Automaten „Donkey Kong" erdacht und ihm erst später eigene Games samt Bruder Luigi spendiert.*

## (K)EINE BRUCHLANDUNG

Der Rückflug von einem Besuch bei Lionhead-Boss Peter Molyneux geriet für Markus zum **Horrortrip**: Wegen eines Fahrwerkdefekts musste die Maschine umdrehen und quasi notlanden, überall auf dem Rollfeld standen bereits Feuerwehrautos bereit. Am Ende blieb es gottlob bei einem Tag Verspätung – manchmal hilft Beten eben doch!

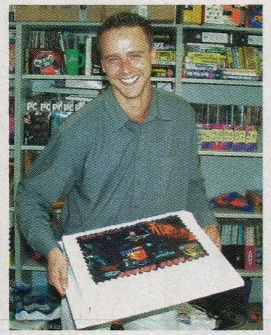
## SCHNAPPSCHÜSSE

Auf Einladung von Microsoft nahm Trille an der Love Parade in Berlin teil. Er brachte hübsche Fotos und einen dicken Kater von der anschließenden Party mit

Richy ist Chefredakteur und F1-Freak in Personalunion – klar, dass er sich den Großen Preis von Deutschland in Hockenheim dieses Jahr nicht entgehen ließ

Guter Tausch: Die beiden Fans Philipp Grahmann (13) und Frederik Albrink (12) wohnen in direkter Nachbarschaft zum Verlag und revanchierten sich für signierte Hefte mit einem gigantischen Knabberpaket

Vielseitig, dieser Marcel Smuz: Unser fleißiger Autor von Lösungshilfen sprang bei der Dance-Band „Rubix Cube" kurzfristig als Bassist ein



Alexander Vessely verabschiedete sich mit einer tollen Spiele-Torte als Pressesprecher von Koch Media

## MINI-UMFRAGE

Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder einige Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie beantwortet, nimmt an der **Verlosung von fünf aktuellen Top-Games** teil!

**1)** Warum haben Sie diese Ausgabe gekauft?
**2)** Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
**3)** Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
**4)** Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
**5)** Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
**6)** Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
**7)** Was ist Ihnen bei einem Fußball-Manager wichtiger: zeitgemäße 3D-Grafik oder eine akribisch recherchierte Spielerdatenbank?
**8)** Würden Sie in dem Zusammenhang eher *Anstoß 3* oder den in England so beliebten *Championship Manager* kaufen?
**9)** Sind Sie Abonnent?

**Joker Verlag • Miniumfrage**
**Max-Loidl-Weg 4**
**D-85598 Baldham**
**E-Mail: gewinn@pcjoker.de**
**Einsendeschluss: 22. September 2000**



www.motorsport.de

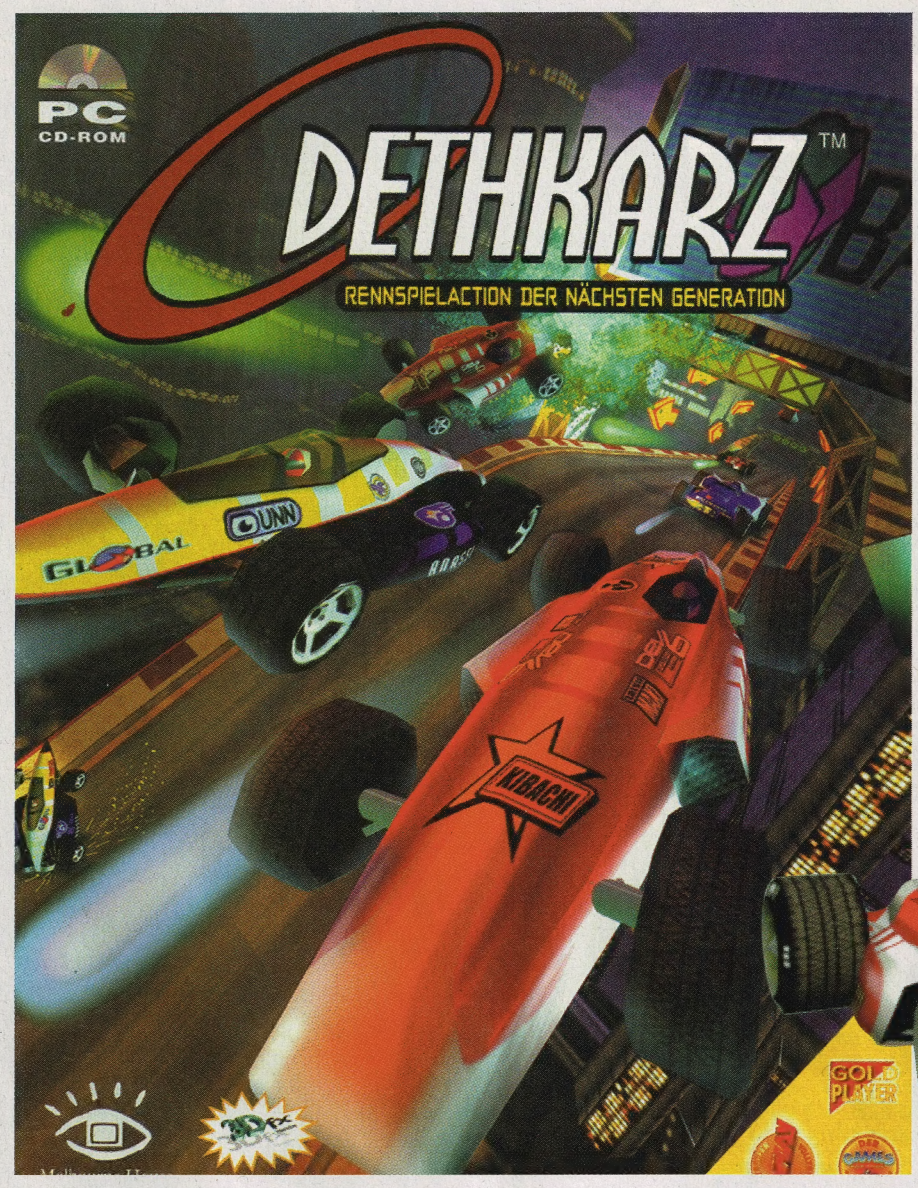
Diesmal bedroht der Feind
die Menschheit in ihrem Innersten

CATACLYSM ist ein Vollprodukt –
HOMEWORLD wird zum Spielen nicht benötigt!
www.homeworldcataclysm.de

HOMEWORLD
CATACLYSM

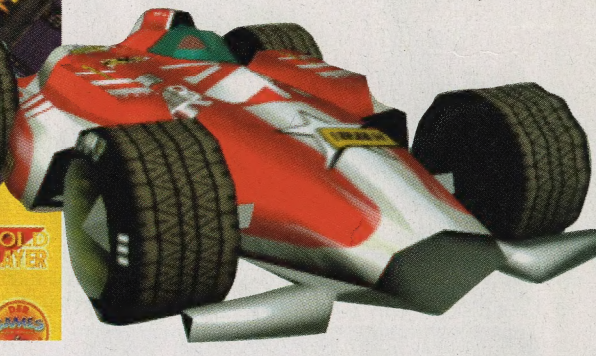
SIERRA
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Die Grand Keys: in schwer bewaffneten Boliden mit 300 Sachen über die Strände der Ultra-Reichen

Das Replay zeigt neben Fahrfehlern auch atemberaubende Lichteffekte aus verschiedenen Perspektiven



## Die Formel 1 von übermorgen

Begleiten Sie uns in das 25. Jahrhundert, wo Friede, Freude und Eierkuchen herrschen. Für den Kick in der Zukunft sorgen statt Kriegen eben Kampfrennen auf speziellen Strecken: Mit 300 Sachen geht es schwer bewaffnet über Plateaus in luftiger Höhe – wer in Steilkurven und Korkenzieherkehren Fehler macht, fällt tief! Nehmen Sie Platz am Steuer eines von zwölf futuristischen Boliden aus vier Typenklassen, wobei sich die Modelle deutlich in ihrem Fahrverhalten und der Panzerung unterscheiden. Wenn Sie dann im Arcademodus etwa bei horrendem Tempo zwischen den Wolkenkratzern von Metro City umherdüsen oder über die Vulkane auf dem Mars brettern, zeigen fünf Kamerawinkel das Geschehen. Und sollte ein schneller Blick über die Schulter herannahende Konkurrenz offenbaren, leisten die Standardwaffe (Plasmakanone oder Impulslaser) sowie Sammelextras (u.a. Zielsuchraketen, Minen und Schutzschilde) gute Dienste. Das gilt natürlich erst recht während der Meisterschaften über vier Szenarien mit jeweils drei unterschiedlich langen Parcours.

Acht verschiedene Meisterschaftssaisons, Zeitrennen sowie der Modus für zwei bis acht Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet sichern spielerische Ab-

### Installation und Start

Das Programm läuft nur unter Windows 95/98. Legen Sie die CD 1 in Ihr Laufwerk, die **Installation startet automatisch**. Falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD, um in das Installationsmenü des Spiels zu gelangen. Bei der vollen Installation werden knapp 140 MB an Daten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis auf die Festplatte kopiert. Die minimale Installation beansprucht nur 50 MB an freiem Speicherplatz, verzichtet aber auf Musikwiedergabe während der Rennen. Die Frage, ob Sie DirectX 6 installieren möchten, verneinen Sie bitte – bei Bedarf finden Sie die aktuelle Version DirectX 7 auf CD 2 im Verzeichnis „Goodies".

Starten Sie das Spiel mit dem von Ihnen ausgewählten Eintrag im Windows-Startmenü mit der Datei „Dethkarz" oder einfach über die automatisch angelegte Verknüpfung auf dem Desktop. Zum Spielen muss die CD eingelegt sein.

**Mars macht mobil: Der rote Planet wartet mit haarsträubenden Steilkurven auf und ermöglicht spektakuläre Sprünge**

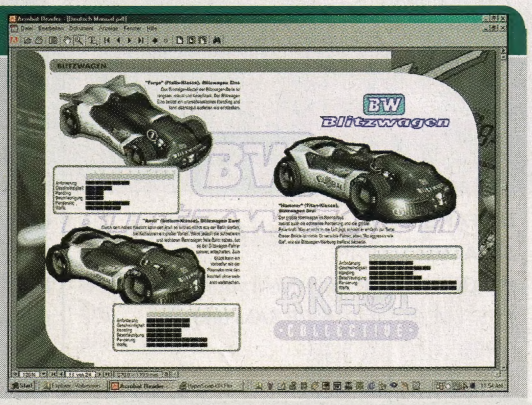
**Gegen bis zu 19 Kontrahenten müssen Sie sich behaupten, wobei Fairness nicht unbedingt groß geschrieben wird**

**Nützliche Goodies wie Infrarotraketen, Torpedos oder Antimaterie-Schutzschilde liegen zum Aufsammeln bereit**

wechslung – für die optische garantieren spektakuläre Licht- und Transparenzeffekte sowie schicke Menüs mit oder ohne 3D-Beschleunigerkarte unter der Haube. Tatsächlich hat Dethkarz einen so guten Softwaremodus, dass man ohne 3D-Turbo nur auf etwas Speed und ein paar Glanzeffekte verzichten muss! Bis zu 19 Kontrahenten, eine Boxengasse, Continues, Automatikgetriebe und weitere Optionen, heißer Sound sowie eine prima Steuerung mit Force-Feedback-Unterstützung warten auf Sie – worauf warten Sie noch?

## Handbuch

Das **komplette deutschsprachige Manual** finden Sie als PDF-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD 2. Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", den Sie über die Rubrik „Goodies" der CD 2 installieren können. Und drei hilfreiche Mogeleien zum Spiel, die sich z.B.mit dem Win-Texteditor einsehen lassen, haben wir gleich dazugepackt!




## Startprobleme?

Sollte das Programm unmittelbar nach dem Start abbrechen, deutet dies auf nicht ordnungsgemäß installierte DirectX-Dateien hin. Installieren Sie in diesem Fall bitte DirectX 7 von der CD 2 im Ordner „Goodies" und starten Sie Ihren Computer neu. Sollte das Problem weiterhin bestehen, sind vermutlich die Treiber Ihrer Grafikkarte veraltet. Wenden Sie sich hierzu bitte an Ihren Händler oder einschlägige Internetadressen. Im Verzeichnis „Dethkarz" auf Ihrer Festplatte finden Sie außerdem das Dokument LIESMICH.TXT mit weiteren Informationen zu 3D-Beschleunigerkarten und Problemlösungen. Es lässt sich mit jedem Texteditor wie dem in Windows integrierten „WordPad" ansehen.

## Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 100/103 erhältlich.

## Dethkarz
**(Beam/Melbourne House)**

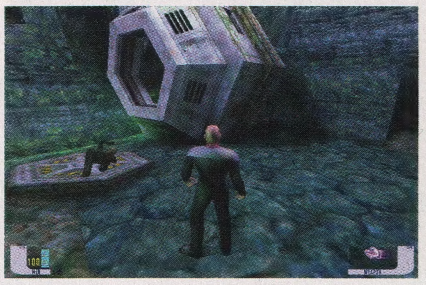
**SF-Racing vom Feinsten: mit dicken Waffen und schnellen Boliden durch atemberaubende 3D-Grafik, dazu Optionen satt!**

| | |
|---|---|
| Originalwertung | Ausgabe 12/98, 80% |
| Umfang | viele Optionen (Automatik, Continues usw.), 12 Strecken, 12 Boliden (plus Bonusfahrzeug), diverse Waffen, verschiedenste Spielmodi wie Arcade und 8 Meisterschaften |
| Präsentation | Grafikauflösung in 512 x 384 bis 1204 x 768 Pixeln, Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten (über Glide oder Direct3D), viele Effekte, für 3D-Brillen geeignet, ausgezeichneter Softwaremodus, 12 Audiotracks |
| Steuerung | Maus, Tastatur, Joystick, Joypad, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt) |
| Sprache | komplett deutsch |
| Mindestkonfiguration | P166 mit 16 MB RAM (ohne Hardwarebeschleunigung: P200 MMX), Win 95/98 und 50 oder 140 MB auf der HD |
| Multiplayer | 2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem, Internet oder Netzwerk |
| Installation, Handbuch & Cheats | Auto-Installation, deutschsprachige Anleitung plus Cheats im TXT- und DOC-Format auf CD 1 im Ordner „Handbuch" |

## AoE 2: The Conquerors Expansion

**GENRE:** Echtzeitstrategie
**UMFANG:** voll spielbares Szenario plus Multiplayer-Modus „King of the Hill" für bis zu 4 Teilnehmer via LAN oder Internet
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** ohne Hauptprogramm spielbar
**SYSTEM:** P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 75 MB auf der HD

## Star Trek DS9: The Fallen



**GENRE:** Actionadventure
**UMFANG:** voll spielbarer Abschnitt
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D oder Glide) empfohlen, Softwaremodus vorhanden
**SYSTEM:** P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 150 MB auf der HD

## Infestation

**GENRE:** 3D-Action
**UMFANG:** 2 spielbare Solomissionen sowie 2 Multiplayer-Modi für bis zu 8 Teilnehmer via Netzwerk oder Internet
**SPRACHE:** mehrsprachig, auch deutsch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) mit zumindest 8 MB wird benötigt
**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 70 MB auf der HD

## Roland Garros French Open

**GENRE:** Tennissimulation
**UMFANG:** 3 Sätze (auf Sandplatz) spielbar
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** optional 2 Spieler gegeneinander an einem Rechner
**SYSTEM:** P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 40 MB auf der HD

## Imperium der Ameisen

**GENRE:** Aufbau- und Echtzeitstrategie
**UMFANG:** komplett spielbare Mission
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) wird benötigt
**SYSTEM:** P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 360 MB auf der HD

## PG: Unternehmen Barbarossa

**GENRE:** Rundenstrategie
**UMFANG:** 2 spielbare Szenarien des Russlandfeldzugs auf deutscher Seite
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) mit mindestens 8 MB erforderlich
**SYSTEM:** P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 55 MB auf der HD

## Pro Rally

**GENRE:** Rennsimulation
**UMFANG:** 4 Videosequenzen
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD
**SYSTEM:** P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

## Heavy Metal F.A.K.K. 2

**GENRE:** Actionadventure
**UMFANG:** Video
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD
**SYSTEM:** P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

## Kiss Psycho Circus

**GENRE:** Egoshooter
**UMFANG:** 5 spielbare Abschnitte
**SPRACHE:** englisch
**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) wird benötigt
**SYSTEM:** P266 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 112 MB auf der HD

## Cultures – Die Entdeckung Vinlands

Das Demo-Szenario macht Ihnen den Einstieg in die Aufbaustrategie relativ leicht

Ein vierstufiges Tutorial erklärt die wichtigsten Funktionen

Mit dem beispielhaften Spielstand lernen Sie auch ein Indianervolk kennen

„Niagara" nennen die Einheimischen jene Gegend, in der Sie mit einer Hand voll Wikingern eine Siedlung errichten sollen. Auf dieser Einzelspielerkarte gibt es so ziemlich alles im Überfluss: dichte Wälder, Bodenschätze und viel freies Land zum Bewirtschaften. Bauen Sie Rohstoffe ab, kümmern sich um Nahrungsmittel und sorgen für Nachwuchs bei Ihrem Völkchen. Da jeder Untertan hier nicht nur einen Namen hat, sondern auch ein eigenes Leben führt, werden Ihnen die kleinen Wuselmännchen schnell ans Herz wachsen!

Funatics beweist: Knuddelige Komplexität ist nicht mehr das alleinige Vorrecht von *Siedlern* aus dem Blue-Byte-Lager. Um sich mit den enormen Handlungsmöglichkeiten von *Cultures* vertraut zu machen, sollten Aufbaustrategen zunächst das umfassende Tutorial absolvieren. Ebenfalls hilfreich ist der Einblick in einen vorgefertigten Spielstand, in den man allerdings nicht eingreifen kann.

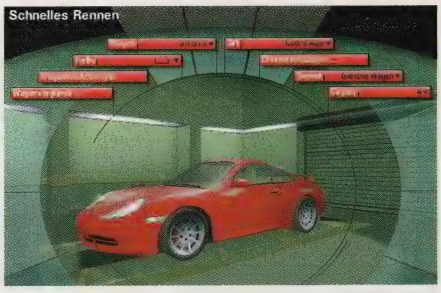
**GENRE:** Aufbaustrategie
**UMFANG:** komplett spielbares Einsteigerszenario, vierstufiges Tutorial, Demo-Spielstand
**SPRACHE:** deutsch
**BESONDERHEIT:** Nach der Installation finden Sie im Cultures-Ordner das Verzeichnis „Handbuch Demo" mit einer ausführlichen deutschen Anleitung im HTML-Format
**SYSTEM:** P2/266 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 105 MB auf der HD

## Nachschub-Specials: Nox Quest * Daikatana-Maps * NfS Porsche

Mit dem **Add-on zu Nox** können ab sofort bis zu 6 Spieler gemeinsam Abenteuer erleben: Viele neue Karten wie das „Schloss der Schmerzen" oder „Der Banditenwald" versprechen den Besitzern des Actionrollenspiels nicht bloß abwechslungsreiche Quests, sondern dank Zufallsgenerator bei jedem Neustart andere Herausforderungen!

**Elf brandaktuelle Multiplayer-Maps für Daikatana** können die Fans von Romeros Egoshooter ihrem Hauptprogramm über die CD 2 ebenfalls einverleiben: Vier bis 16 Spieler dürfen sich durch zum Teil aus klassischen Games frisch aufbereitete Areale ballern, dazu kommen einige ganz neue Levels.

**Zwei Zusatzboliden für NfS: Porsche** haben wir diesen Monat auch noch im Angebot. Der 911 GT 3 aus dem Jahr 1998 und der 928 GT von 1991 bringen jeweils rund 300 Sachen auf die Straße und lassen sich ganz einfach in das Hauptprogramm integrieren. Klicken Sie zunächst auf den Installationsbutton im Joker-Menü, anschließend doppelt auf die Datei des gewünschten Fahrzeugs – alles Weitere erfolgt automatisch.



## Special: kostenlos ins Internet mit PC Joker

**Eine garantiert nicht kommerzielle Serviceleistung** für unsere Leser: Surfen ohne Vertragsbindung und Grundgebühr zum jeweils günstigsten Telefontarif – Sie können je nach Region und Tageszeit den Anbieter selbst bestimmen!
Wie Sie sofort bereits ab 2,1 Pfennig pro Minute ins Internet kommen (an Wochenenden sind sogar kostenlose Verbindungen möglich!), erklärt das Joker-Online-Special auf CD 2 sowie die Homepage www.kdt.de mit den aktuellsten Einwahlknoten.

## Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD 2. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie in den jeweiligen Spielordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor mit **WinZip 8.0** entpackt werden, das Sie aus der Rubrik „Goodies" im Jokermenü der CD 2 installieren können. Einen **Patch-Index** ab Ausgabe 1/00 finden Sie ebenfalls auf CD 2 in der Rubrik „Patches".

**Anstoß 3**
Updates auf V 1.20 für die deutsche Fassung und den Editor
**Devil Inside**
Patch 1 der US-Fassung
**Diablo 2**
Update aller Fassungen auf V 1.03
**Die Völker Online Edition**
Update der deutschen Fassung auf V 1.6
**Final Fantasy 8**
Updates der deutschen Fassung auf V 1.2 für GeForce- und andere Beschleunigerkarten
**Grand Prix 3**
inoffizieller Lenkrad-Patch (Datei „Wichtig.txt" beachten)
**Gunship!**
Patch für Änderungen innerhalb des Spiels
**Icewind Dale**
Update der deutschen Fassung auf V 1.06
**Kiss Psycho Circus**
US-Beta-Patch Nr. 1
**Nox**
Update der deutschen Fassung auf V 1.2
**Rollcage Stage 2**
Update auf V 1.0b behebt Probleme mit neueren Intel-Prozessoren
**Star Trek: Klingon Academy**
Update der deutschen Fassung auf V 1.01
**Vampire**
Update aller Fassungen auf V 1.1

## Lösungshilfen und Kleinanzeigen auf CD

Als Bonus warten auf der aktuellen „Beilagscheibe" 2 zum einen die **Komplettlösungen zu Daikatana, Deus Ex und Diablo 2**, zum anderen ganz neu **private Kleinanzeigen** unserer Leser. Unter den entsprechenden Buttons der Menüoberfläche finden Sie benutzerfreundliche HTML-Dateien – zum Betrachten benötigen Sie lediglich einen framefähigen Webbrowser wie den „Netscape Communicator" aus der Rubrik „Goodies".

## Goodies

**3DCC**
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

**Acrobat Reader 4.0**
Dokumentenbetrachter für Win 95/98

**AMARIS webAction!** NEU
einfachste Erstellung von HTML-Präsentationen

**Clock 2000**
witzige Uhr mit Alarmfunktion und mehr

**DirectX 7.0 deutsch**
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

**DXMedia 6.0**
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

**Elsa 3D-Revelator-Treiber**
3D-Brillentreiber für Nicht-Elsa-Karten

**F-Prot 3.07**
kostenloser Virenscanner für DOS

**Game Commander 1.2**
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

**Game Wizard 32 V 1.22** NEU
aktuellste Version des praktischen Cheat-Tools

**Hexedit**
Hexeditor für Win 95/98

**Ikarus Virus Utilities**
Virenscanner für Win 95/98

**Netscape Communicator 4.7 deutsch**
Webbrowser für Win 95/98

**Savegame Editor Construction Kit**
Tool zur Manipulation von Spielständen

**UniVBE**
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

**WinAmp 2.64**
MP3-Player für Win 95/98/NT

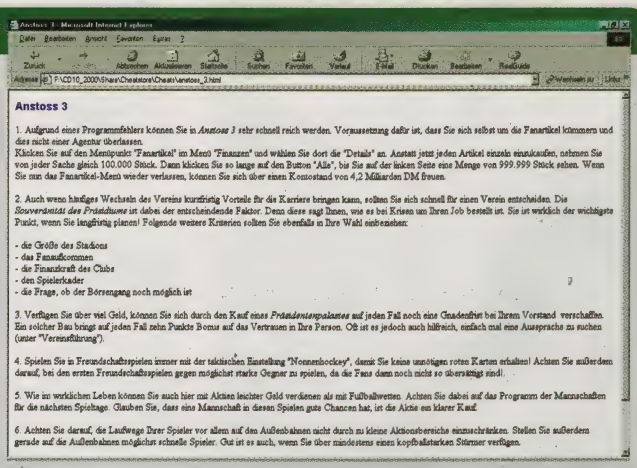
**WinZip 8.0 SR-1**
Packer/Entpacker für Win 95/98

## Lesereinsendungen

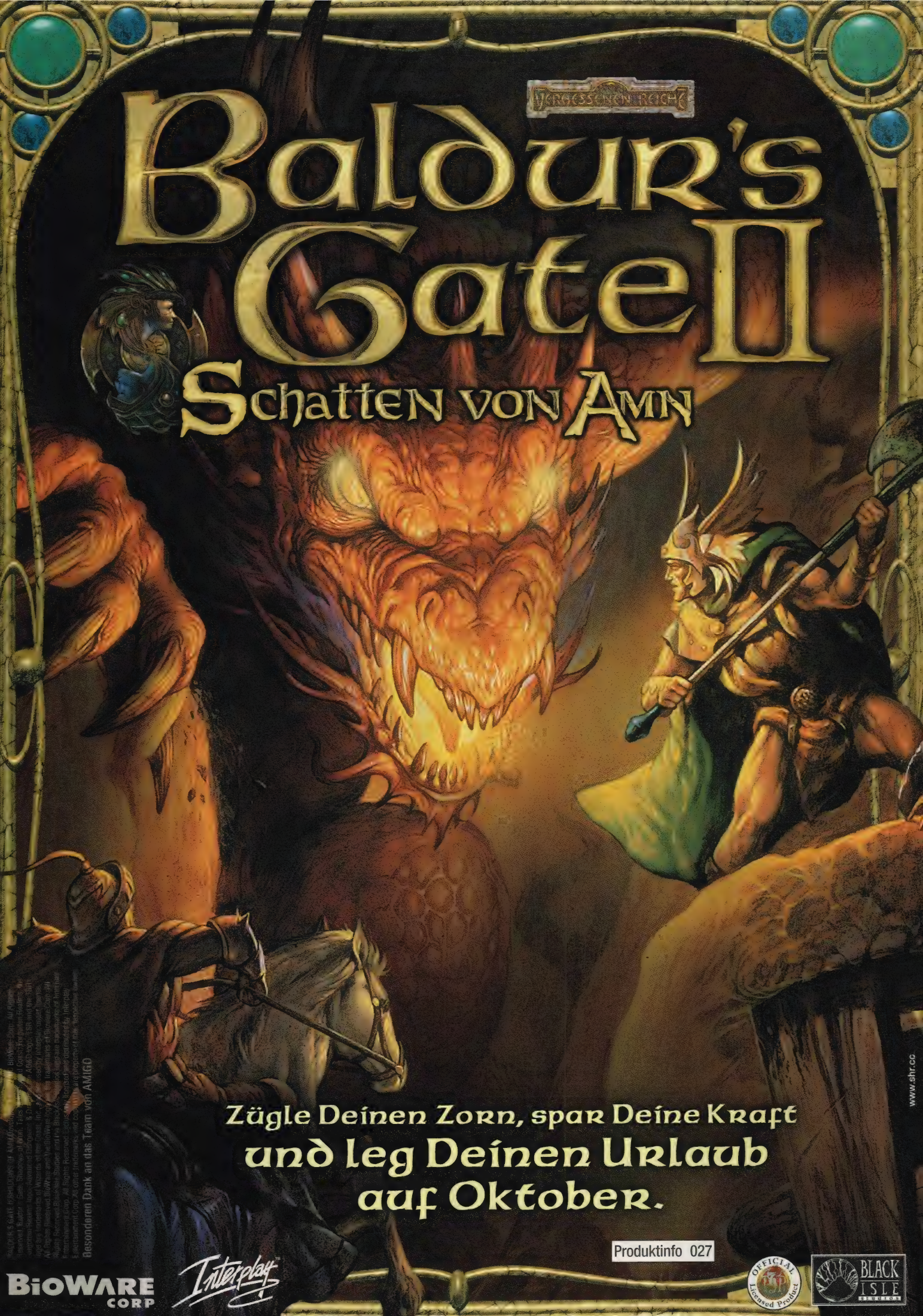
### Möchten Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

**Joker Verlag • CD-Produktion**
**Max-Loidl-Weg 4**
**D-85598 Baldham**
**E-Mail: tkoch@pcjoker.de**

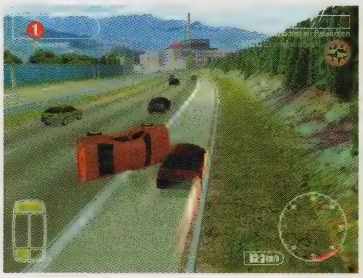



**Cheatstore:**
**Marco Sweston hat eine Freeware-Sammlung mit 500 Cheats, Tipps und Tricks zu verschiedensten Spielen zusammengetragen**


Vergessenen Reiche
Baldur's Gate II
Schatten von Amn
Zügle Deinen Zorn, spar Deine Kraft
und leg Deinen Urlaub
auf Oktober.
Produktinfo 027
BioWare Corp
Interplay
Official Licensed Product
Black Isle Studios
www.shr.cc

## ZWEI ERLKÖNIGE

Im November sind Deutschlands Highways gleich zweimal zentraler Schauplatz flotter Arcaderacer wider die Verkehrsordnung. Zum einen tunen die *Autobahn Raser* von Davilex gerade das bereits dreimal verwertete Thema (Bleifuß bremst Ordnungshüter aus) mit einem Storymodus. **Autobahn Raser: Die Polizei schlägt zurück** ❶ gibt dem ominösen Supercop „Krüger" Gelegenheit, unter anderem am Hamburger Hafen, am Vorfeld des Frankfurter Airports und am Bodensee nach allen Regeln der Kunst abgehängt zu werden. An einem vergleichbaren Szenario mit umgekehrtem Vorzeichen schrauben RTL und das Hamburger Team von VCC. In ihrer PC-Version der TV-Serie **Alarm für Cobra 11** ❷ hetzt der Spieler als motorisierter Polizist in 15 Missionen Rasern und Ganoven hinterher, befreit Geiseln oder versucht sich an Auto-Stunts.



Beide Titel fahren ohne gültige Lizenz der Werke, die Boliden im Spiel sind also jeweils verfremdet und müssen ohne erkennbare Markenembleme auskommen. Hier wie da sind aber ein realistisches Straßennetz sowie Karambolagen mit lebensnah verbeultem Blech versprochen. Weil zudem beide Hersteller eine „überzeugende Fahrdynamik" ankündigen, planen wir einen Vergleichstest.

## MOORHUHN 2

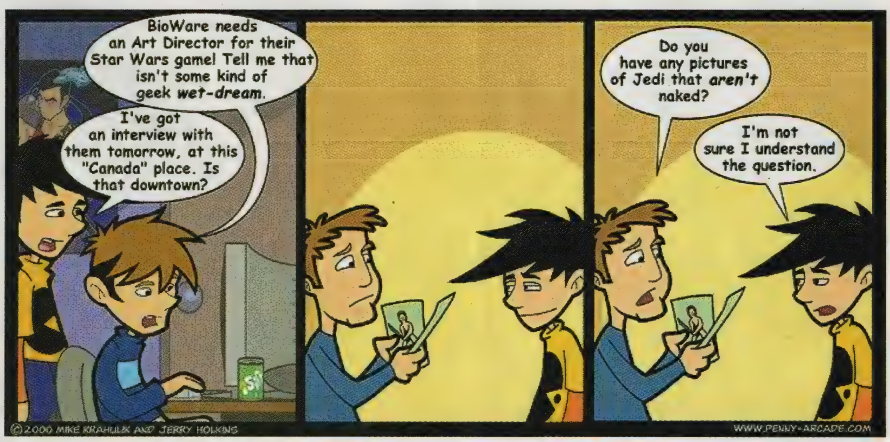
Seit Ende August findet sich die Sharewareversion des neuen **Gaudi-Shooters** im Internet. Mit 5 MB hat der Umfang gegenüber Teil eins zwar deutlich zugelegt, großartige Neuerungen sucht man dennoch vergebens: Wieder legt der Spieler mit der Flinte auf verdutztes Federvieh an, wieder motiviert das Zeitlimit zum geschickten Umgang mit der Mauskimme. Immerhin hat Phenomedia in der seitlich scrollenden Wiesen-Idylle nun aber Trefferkombos und ein paar neue Bonusziele versteckt.

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skateboard-Legende und mehrfacher Rekordhalter Tony Hawk stand Pate für Activisions **Grind-Simulator**, in dem neben dem Meister selbst noch zwölf weitere Weltklasse-Sportler wie Kareem Campbell oder Elissa Steamer vertreten sind. Anhand einer Vorabdemo (die Sie auf der CD der kommenden Ausgabe finden) konnten wir erste Proberunden drehen: Klasse Stunts und Dutzende von Tricks sind mit den richtigen Tastenkombinationen und viel Gefühl für Timing machbar.
Nicht ganz so gut wie die Steuerung gefiel uns die Grafik mit den etwas steifen Animationen und unspektakulären Effekten – eindeutig ein Relikt der Playstation-Version. Weil der Erscheinungstermin schon im Oktober anliegt, dürfte sich daran auch nichts mehr ändern. Doch die 15 Musikstücke u.a. von „Rage against the Machine", „Anthrax/Chuck D", „Naughty by Nature" oder den „Dub Pistols" sind eindeutig eine Wucht.

## STERNEN-SCHLAMPEN

Wollen sich die US-Zeichner Jerry Holkins und Mike Krahulik etwa demnächst nach Edmonton in Kanada abseilen? Immerhin sucht das dort ansässige Bioware-Team noch Grafiker für sein Star-Wars-Rollenspiel, an dem es gemeinsam mit Lucas Arts bis Mitte 2001 arbeitet.




## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Electronic Arts und Bullfrog ein Game zu den Bestsellern um **Harry Potter** veröffentlichen wollen? Autorin J.K. Rowling und Filmregisseur Christopher Columbus entwickeln den virtuellen Zauberlehrling mit.

...dass **Deus Ex 2** bereits in Arbeit ist? Der Plot des düsteren Actionabenteuers soll an einen der Schlussakte von Teil eins anknüpfen, die Handlungsfreiheit wird nochmals ausgeweitet. Warren Spector will das Design überwachen.

...dass Ascaron ein umfangreiches **Gratis-Update für Anstoß 3** fertig hat? Bug-Fixing, verbesserte Passlogik, Schussvarianten, Auswechslungen, Kameraeinstellungen und mehr erwarten Sie unter www.ascaron.de – oder nächsten Monat auf der Heft-CD.

## COLD BLOOD

Mitte August, hoher Besuch in der Redaktion: Charles Cecil, Boss der legendären Adventureschmiede Revolution (*Baphomets Fluch*), gab uns höchstpersönlich die Ehre – im Handgepäck seinen nahezu fertigen Spionagethriller aus dem kalten Krieg. Nachdem das **Actionabenteuer** auf der Playstation wegen etlicher Mängel bereits durchfiel, soll der britische Agent John Cord auf dem PC nun eine deutlich bessere Figur machen.

In der Tat sehen die Renderkulissen, Polygonfiguren und Animationen jetzt um Klassen schöner aus, auch das Handling gefällt. So dreht sich der Held automatisch nach Gegenständen um, Terminals machen durch ein kleines Funkeln auf sich aufmerksam – kein Vergleich zu der Suche nach Nadeln im Heuhaufen, die Konsoleros zugemutet wurde. Nebenbei verriet Charles übrigens noch, dass er über *Baphomet's Fluch 3* in echtem 3D-Cartoonlook nachdenken würde. Vor Ende nächsten Jahres sind da aber keine konkreten Ergebnisse zu erwarten.

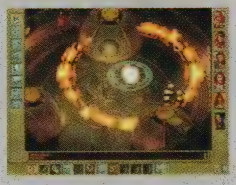
„Wir wollen den Spieler nicht frustrieren, sondern zum Denken anregen!"
**Revolution-Gründer Charles Cecil über den hohen Schwierigkeitsgrad von *Cold Blood***

## KONUNG: LEGEND OF THE NORTH

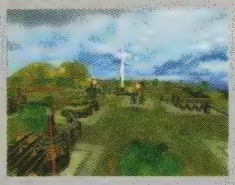
Ein **Rollenspiel** aus dem nordischen Sagenschatz: Wahlweise als kämpferischer Wikinger, slavischer Jäger oder byzantinischer Händler sollen Sie bereits in den nächsten Wochen eine detaillierte Iso-Welt durchstreifen. Um mit den örtlichen Monstern fertig zu werden und schlussendlich die verschollenen Teile eines magischen Drachen-Amuletts sicherzustellen, dürfen dann bis zu sieben Mitstreiter rekrutiert werden.

Schon unsere spielbare Vorabversion hatte gegenüber dem ähnlich gelagerten *Diablo* eine Reihe neuer Features zu bieten. So lassen sich etwa Gebäude errichten und in Handwerksbetrieben Lehrlinge als spätere Begleiter ausbilden. Apropos: Über Netzwerk oder Internet werden auch Multiplayer am Abenteuer teilnehmen dürfen.

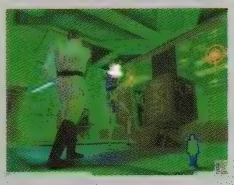
## NACHGEHAKT: TOPTITEL IM KOMPAKT-UPDATE



**BALDUR'S GATE 2:** Biowares Mega-Rollenspiel nähert sich der Vollendung. Die Lokalisierung ist weitgehend abgeschlossen, bis Redaktionsschluss der kommenden Ausgabe sollte uns ein Testmuster vorliegen.



**BATTLE ISLE 4:** Nach Anlaufschwierigkeiten konnte Blue Bytes geschlossener Online-Betatest nun doch erfolgreich durchgeführt werden. Dem für Oktober geplanten Release steht demnach nichts mehr im Weg.



**STAR WARS – OBI-WAN:** Dicke Luft zwischen Lucas Arts und Vertriebspartner THQ? Zum Status des Actionabenteuers wurde nur auf „wichtige Infos auf der ECTS" verwiesen. Also mehr in vier Wochen.

PAYBACK
Deutschlands erfahrenstes Spielemagazin revanchiert sich für 9 Jahre Lesertreue

## STUPID INVADERS

Aliens mal anders: Das für die nächsten Wochen angekündigte **Cartoon-Adventure** von Ubi Soft basiert auf der abgedrehten TV-Zeichentrickserie „Space Goofs", die Pro 7 hierzulande unter dem eher lahmen Titel „Ein Heim für Aliens" ausstrahlt. Alles dreht sich dabei um den schwer wahnsinnigen Doktor Sakarine und dessen Hobby, die Alienjagd. Der Spieler übernimmt die Rolle von Bud, dem dümmsten der fünf außerirdischen Protagonisten, um vier vom Doc bereits eingefrorene Kumpels zu retten. Die Mittel der Wahl: Maus, Hirnschmalz und Zwerchfellmuskulatur. In klassischer Point-and-Klick-Manier sind die abstrusesten Abenteuer zu bestehen, wobei die entfesselte Gewaltspirale mehr an die Springfield-Brutalos „Itchy & Scratchy" denn an klassische Adventures von Lucas Arts erinnert. Ganz klar ein Fall für Spieler mit tiefschwarzem Humor!

## F1 RACING CHAMPIONSHIP

Von Ubi Softs **Formel 1 Simulation** war bislang nur bekannt, dass sie im November mit den Daten der 99-er-Saison an den Start geht. Jetzt verlor Projektmanager Stéphane Decroix erstmals ein paar Worte über das Pistendesign: Auf Basis einer komplett neuen 32-Bit-Grafikengine und mit Hilfe von GPS-Satellitendaten sowie vor Ort geschossenen Rundumbildern in 360 Grad (die 16 GP-Strecken wurden per Auto eigens vermessen ❶) soll bisher am Computer nie gesehene Authentizität entstehen! Wenn jede Kurve und jede Senke der Rennsimulation bis auf den Zentimeter genau der Realität entspricht, muss natürlich auch die Fahrphysik stimmen – und das im Netzwerk für 22 Piloten. Dass darüber hinaus echte Innovationen gerade im Vergleich zu *Grand Prix 3* angekündigt sind, macht die Sache nur noch spannender: Wie mögen hier wohl die Systemvoraussetzungen aussehen?

❶

## SUBMARINE TITANS

*Starcraft* unter Wasser, so könnte man das soeben in den USA veröffentlichte **Echtzeitstrategical** aus den Ellipse Studios umreißen. Hierzulande sollen sich ab Ende Oktober drei Parteien in einem futuristischen Szenario um Rohstoffe balgen. Über den Sieg wird dann neben Gebäude-Upgrades und großen Armeen auch die richtige Taktik entscheiden. Dass die 72 Einheiten etwa Schluchten sprengen können, um dort Deckung zu suchen, fanden wir schon beim Probespiel originell. Ein viel versprechender Titel also, auch und gerade für bis zu acht Konfliktsuchende gleichzeitig.

## STAR TREK DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS

Gemeinsam mit mutigen Strategen nehmen Koch Media und die Entwickler von Gizmo ab März 2001 den Kampf um den Alpha-Quadranten auf: Wahlweise auf Seiten der Föderation, Klingonen, Cardassianer oder den Jem'Haddar darf man in diesem **3D-Echtzeitstrategiespiel** bekannte Raumschiffe der Serie durch ein dreh- und zoombares Polygon-All beordern – da werden Quantentorpedos abgefeuert, Schilde modifiziert und Enterkommandos entsandt. Unser Vorabmuster gefiel durch hohe Gegnerintelligenz und tolle Optik, verlangte dem Rechner aber auch einiges an CPU-Power ab.

## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Lucas Arts gemeinsam mit Bioware (*Baldur's Gate*) ein **Star Wars Rollenspiel** vorbereitet? Gleichzeitig mit dem Kinostart von „Episode 2" will es anno 2002 die Vorgeschichte des Konflikts zwischen Jedi und Sith behandeln.

...dass Ubi Soft für diesen Herbst eine tolle Spielesammlung ankündigt? Für einen knappen Fuffi umfasst **Revolutions Classic Adventures** alle wichtigen Abenteuer der gleichnamigen Kultschmiede um Charles Cecil: *Lure of the Temptress*, *Beneath a Steel Sky* sowie *Baphomets Fluch 1 & 2*.

...dass Blitz Games und Eidos zusammen am Spiel zum Kino-Cartoon **Chicken Run: Hennen Rennen** von Aardman Animationen („Wallace & Grommit") arbeiten? Noch diese Weihnachten sollen die kunterbunten Knetfiguren auf dem PC lebendig werden.

## FREEDOM FORCE

Im Herbst nächsten Jahres brechen goldene Zeiten für Fans krasser Superhelden vom Kaliber der „X-Men" an: Irrational (*System Shock 2*) will nicht mehr und nicht weniger als die „erste authentische Comicversoftung auf dem PC" abliefern!
Große Töne also von Projektleiter Ken Levine. Freilich wird der **Mix aus Combatsim und Actionrollenspiel** in einem selbst erdachten Szenario angesiedelt sein, das vom New York der 60-er Jahre bis in futuristische Epochen reicht. Hier mimt der Spieler dann in 30 Missionen den Boss eines vier Kopf starken Superheldenteams – aus einem Pool von 20 fliegenden, krabbelnden und sich verwandelnden Weltenrettern, deren übermenschliche Fähigkeiten entwicklungsfähig sind.

„Das Geile an unserer 3D-Engine: Man kann wirklich alles zerstören!"
**Projektleiter Ken Levine von Irrational Games**

## OUTER RIM

Ein ferner Planet, das seltsame Dimensionstor einer längst verstorbenen Hochkultur: Sciencefiction für die Fans von **3D-Echtzeitstrategie** kündigt das Ravensburger Label Fishtank für das kommende Frühjahr an. Von Konkurrenzprodukten will sich das Spiel um sechs Parteien und 70 Einheiten durch abstrakte Optik, einen Leveleditor und Multiplayer-Matches für bis zu acht Strategen abheben.

## NACHGEHAKT: TOPTITEL IM KOMPAKT-UPDATE

**WARCRAFT 3:** Blizzard hat zwar in den letzten Wochen wenig Neues über sein spektakulär aussehendes Fantasystrategical verraten, aber wir haben unter www.gamegrams.com ein paar nette E-Mail-Postkarten zum Thema entdeckt.

**SIEDLER 4:** Eigentlich hätte Blue Bytes knuffige Aufbaustrategie schon Anfang August in den Multiplayer-Betatest gehen sollen, doch wegen Problemen mit dem Server kann nun erst ab September Probe gesiedelt werden.

**CRIMSON SKIES:** Der spaßige Actionflieger aus dem Hangar von Microsoft rollte kurz vor Redaktionsschluss auf die Betastartbahn, die Startfreigabe zum Testflug in der kommenden Ausgabe scheint somit gesichert.


DER
ganz andere, völlig
NEUE

PC Joker
Ausgabe 11/2000
am 2. Oktober

## RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

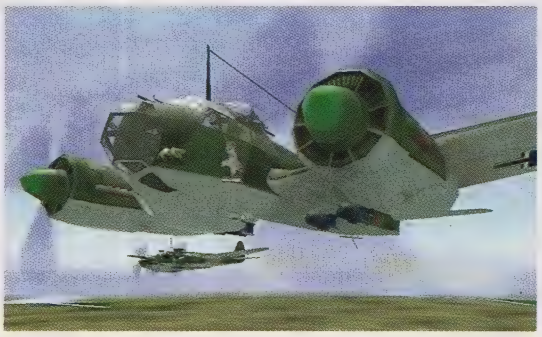
Jill Valentine kann es nicht lassen: Bereits in den kommenden Wochen nimmt die Heldin aus *Resident Evil* wieder spektakuläre Wummen zur Hand, um es den Ekelpaketen aus der biogenetischen Giftküche der Umbrella Corp so richtig zu zeigen. Die wichtigsten Neuerungen des **Actionabenteuers** sind ein variabler Plot für starke Nerven, weitläufiger vorgerendertes 3D-Gelände (das auf Beschuss reagiert) sowie ein paar exklusive Extras, welche die PC-Umsetzung dem Playstation-Original voraus haben wird.
Da wären zunächst einige Desktop-Goodies zu nennen, außerdem darf man sich jenseits der Konsole auf verschiedene Klamotten für die Heldin freuen. Noch besser ist, dass der rasante Bonus-Shootout „Mercenaries" mit seinen coolen Extrawaffen auf dem PC nicht erst aufwendig freigespielt werden muss – und man hier seine Bestzeiten sogar in Internet-Charts verewigen darf. Das Wichtigste jedoch: Weil die blutrünstige US-Version bereits auf dem Index der Bonner Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Zombies, äh, Schriften steht, erscheint hierzulande nur eine entschärfte Fassung. Allerdings mit scharfer Grafik, von der wir hoffen, dass sie die Konsole alt aussehen lässt.

## NHL 2001

So wenig sich der Titel von dem des Vorgängers unterscheidet, so gering sind auch die inhaltlichen Neuerungen bei EA Sports aktuellstem Update der **Eishockeysimulation**: Von den regelmäßigen Detailverbesserungen in der Grafik, dem Handling und der Gegnerintelligenz abgesehen, ist diesmal vor allem der Team-Editor der Rede wert. Mit ihm darf man eigene Logos aufs Trikot pappen, Mannschaften bilden und via Internet gegeneinander antreten.

## IL-2 STURMOVIK

Blue Byte hebt ab: Im März kommenden Jahres schieben die Mülheimer gemeinsam mit dem russischen Entwickler Maddox eine viel versprechende **WW2-Flugsimulation** auf die Startbahn. In sechs Kampagnen gehen von 1941 bis 1945 dann 25 teils sehr exotische Maschinen in die Luft, während am Boden Geschütze, Panzer, U-Boote sowie etwa 60 weitere Fahrzeuge lohnende Ziele markieren. Top-Optik und ein leichter Einstieg in die komplexe Materie sind angekündigt.



## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Sierra die Internetadresse **www.starcraft2.com** reserviert hat? Wenn das mal kein Wink mit dem Zaunpfahl ist! Man darf gespannt sein, was Blizzard auf der kommenden ECTS in London an Neuheiten für Echtzeitstrategen im Gepäck hat.

...welch seltsame Blüten der Kult um **Diablo 2** mittlerweile treibt? So hat der Online-Auktionator Ebay Mitte Juli einen Battle.net-Charakter zum Preis von rund 1500 DM versteigert!

...dass der kugelrunde Pillenkiller *Pac Man* in diesem Jahr seinen 20. Geburtstag (Namcos Arcadeautomat erschien 1980) mit einem Revival feiert? Hasbros Neuauflage **Pac Man: Adventures in Time** wartet im Spätherbst mit 45 Labyrinthen voller Gegner und Fallen auf.

Nur noch 9 1/2 Wochen!
heart-line

## GUNMAN

Was vor drei Jahren unter dem Namen *Gunmanship 101* als MOD für *Quake 2* begann und dann ein Add-on für *Half-Life* werden sollte, wächst sich bis November zu einem eigenständigen **Egoshooter** aus. Dabei ist die Entstehungsgeschichte des vom Rewolf-Team in Zusammenarbeit mit Sierra und Valve entwickelten Games fast noch ungewöhnlicher als das abgefahrene Grafikdesign: Per Internet haben sich die über alle Welt verstreuten Developer kennen gelernt und auch via ICQ und FTP zusammengearbeitet. Erst jetzt in der Endphase trifft sich der harte Kern in Salt Lake City persönlich – darunter auch der deutsche Chefdesigner Stefan Baier.
Wir konnten uns bereits einen ersten Eindruck von der spielbaren Gruselmär verschaffen. Optisch sind die vier Welten voller Schock- und Horroreffekte sowie King-Size-Gegner ganz klar eine Klasse für sich, doch auch die KI der Aliens und vor allem die Waffen wussten zu beeindrucken. Mehrzweckknarren, die sich vom Spieler je nach Situation umprogrammieren lassen! Darüber hinaus liegen Stefan Baier die drei großen S (Sound, Stimmung und Story) am Herzen, doch er ist sich sicher: „Wir haben alles – haufenweise AVI- und Ingame-Sequenzen ebenso wie geskriptete Ereignisse."

„Wie *Half-Life*, nur mit komplexerer Story und besserer Optik"
**Chefdesigner Stefan Baiers bescheidene Antwort auf die Frage, wie er *Gunman* charakterisieren würde**

## INDUSTRIEGIGANT 2

Damit Sie im Dezember mehr aufbauen können als nur den Weihnachtsbaum, will das Jowood-Team Ihnen aus dem schönen Rottenmann in Österreich dann eine weitere **Handelssimulation** auf den Gabentisch legen. Darin sollen Sie sich zwischen 1900 und 1980 vom kleinen US-Krämer zum Wirtschaftskapitän vorarbeiten.
Für Ihr virtuelles Industrieimperium verspricht der Alpen-Publisher einige Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger: mehr Intelligenz für Computergegner und Gameplay, Konkurrenten, Verbündete und Charakterschweine. Standort und Klimabedingungen sollen eine entscheidende Rolle spielen, Einsteigerhilfen werden integriert und Lagersystem sowie Steuerung vereinfacht. Auf der anderen Seite will der neue Industriegigant mit einer deutlich ausgeweiteten Palette an Rohstoffen, Produkten und Transportmitteln (von Droschken, Lastwagen und Dampflokomotiven bis hin zu Segel- und Frachtschiffen) punkten. Last, not least sieht die hochauflösende Isografik mit ihren vielen Details, Farben und Lichteffekten nun wirklich gigantisch aus.

## NACHGEHAKT: TOPTITEL IM KOMPAKT-UPDATE

**RENEGADE:** Nachdem Mitte Oktober planmäßig die *Alarmstufe Rot 2* ausgerufen wird, kann man sich bei Westwood jetzt bis Dezember ganz auf den Egoshooter aus dem C&C-Universum konzentrieren.

**ANNO 1503:** Seit August ist die etwas dünne Homepage zum Aufbau-Kracher online: www.anno1503.com. Mehr Informationen finden Sie in der kommenden Ausgabe, im ausführlichen Bericht über unser erstes Probespiel.

**BLACK & WHITE:** Das originelle Aufbaustrategical des Lionhead-Teams um Peter Molyneux befindet sich in der Betaphase und damit im Zeitplan – ab November ziehen die wahnwitzigsten Kreaturen in den Krieg!

**COMMANDOS 2:** Trotz strengster Geheimhaltung dürfen wir rechtzeitig zur kommenden Ausgabe die Pyro Studios besuchen: Der ausführliche Frontbericht zur viel versprechenden Combatsim also in vier Wochen!

shop games

jetzt neu
Computer- & Videospiele

NEU

BÜCHER MUSIK DVD&VIDEO SOFTWARE&CD-ROMs COMPUTER-&VIDEOSPIELE E-CARDS AUKTIONEN zSHOPS

# www.amazon.de

Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort, wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach jede Menge Computer- und Videospiele bestellen. Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen

amazon.de

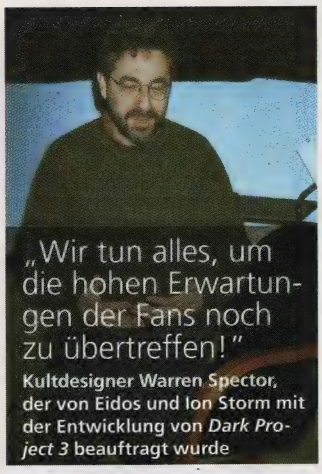
Produktinfo 014

## ASTERIX AUF DEM PC

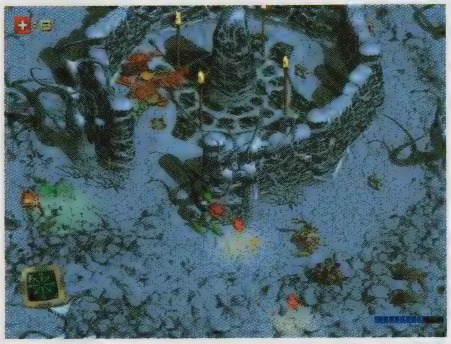
Trotz missratener Charaktere und verwässertem Witz konnte die Verfilmung des Kult-Comics von Goscinny und Uderzo im vergangenen Jahr knapp 27 Millionen Besucher in die Kinos locken! Beste Aussichten also für UDS und Infogrames: Spaßfreier kann ihr für Anfang 2001 angesagtes **Actionabenteuer um den listigen Gallier** ja kaum sein...

## DIE RÜCKKEHR DES MEISTERDIEBS

Seit Mitte August ist es offiziell: Eidos hat die Rechte an der populären Serie **Dark Project** aus der Konkursmasse des Pleitiers Looking Glass herausgerettet! Und nun raten Sie mal, welches US-Team mit den Arbeiten am dritten Teil beauftragt wurde? Genau: Ion Storm, wohin es auch Kultdesigner und Meisterdieb-Erfinder Warren Spector nach seinem Weggang von Looking Glass verschlug. Fans anspruchsvoller 3D-Actionabenteuer dürfen also frohlocken, denn in besseren Händen konnte der Egoschleicher nicht landen!


„Wir tun alles, um die hohen Erwartungen der Fans noch zu übertreffen!"
**Kultdesigner Warren Spector, der von Eidos und Ion Storm mit der Entwicklung von *Dark Project 3* beauftragt wurde**

## JOWOOD IM VORWÄRTSGANG



Seit ihrem Börsengang im Juli bersten die umtriebigen Österreicher schier vor Aktivität: Neuester Deal ist ein Abkommen mit den US-Entwicklern von Reflexive, die unter anderem für Activision das Actionstrategical *Star Trek: Away Team* vorbereiten. Die Zusammenarbeit gilt dem Actionabenteuer **Zax**, dessen Titelheld mit seiner grünen Haut und den sprungbereiten Beinen wie eine Heuschrecke aussieht, die gerade gelernt hat, aufrecht zu gehen und den Abzug zu ziehen. Das sollte denn auch genügen, um sich nach einer Bruchlandung auf einem fremden Planeten gegen die angreifenden Aliens zur Wehr zu setzen. Mit detailreicher Iso-Optik, vielen Knobeleien und noch mehr Atmosphäre will Sie der Titel ab Mitte kommenden Jahres begeistern.

## MESSEN & TERMINE

**Berlinbeta 3.0**
Festival um Film, Games und neue Medien
30. August bis 3. September 2000
Haus der Kulturen der Welt, Berlin
Info: www.berlinbeta.de
Tel.: 030/39 69 766

**European Computer Trade Show (ECTS)**
Europas größte Spielefachmesse
3. bis 5. September 2000
London/England
Info: www.ects.com

**Game 2000**
Internationale Computer- und Brettspielemesse
3. bis 5. November 2000
Zürich/Schweiz
Info: www.game-show.ch
Tel.: 0041/12 40 55 66

**51. Spielwarenmesse**
Fachmesse für Spielzeug & Co.
1. bis 6. Februar 2001
Nürnberg
Info: www.spielwarenmesse.de
Tel.: 0911/99 81 30

**Milia**
Fachmesse für Games und Medien
11. bis 14. Februar 2001
Cannes/Frankreich
Info: www.milia.com

**CeBIT**
Weltgrößte Fachmesse für Digitalien
22. bis 28. März 2001
Hannover
Info: www.cebit.de

**E3**
Weltgrößte Fachmesse der Spielebranche
17. bis 19. Mai 2001
Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

**Internationale Funkausstellung**
Publikumsmesse für Unterhaltungselektronik
25. August bis 2. September 2001
Berlin
Tel. 0 30/3 03 80
Info: www.ifa-berlin.de


**Hol Dir die neuesten Games per Mausklick!**

**Star Trek Voyager**
Jetzt schon vorbestellen!
Erscheint voraussichtlich am 22.9.

**Sydney 2000**
Das offizielle Computerspiel der Olympischen Sommerspiele.

**Play The Games Vol. 3**
Teil drei der erfolgreichen Spiele-Compilation: 15 hochwertige Games zum kleinen Preis.

**Battle Isle – Der Andosia Konflikt**
Coming soon – jetzt schon vorbestellen

Computer- und Videospiele unter www.amazon.de.
Ab 89,– DM Bestellwert versandkostenfrei.
*zzgl. Versandkosten

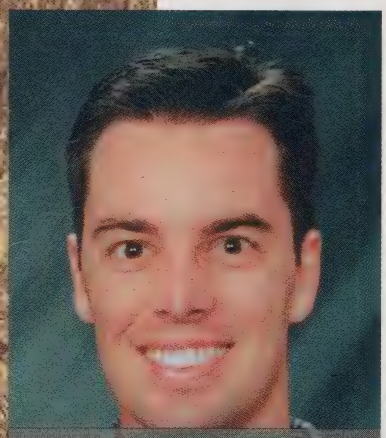
einfach so einkaufen
amazon.de

# DIE 3. ABENTEUER-DIMENSION

## Point and Klick am Ende?

Adventures sind tot? Nein! Das Genre kommt wieder: Zwei wichtige Entwickler stellen ihre neuen PC-Abenteuer vor – und kommentieren die Lage auf dem Markt.

Das große Geld wird mit klassischen Adventures schon lange nicht mehr verdient: Ob Indy oder Guybrush, sie alle haben ihre Abstammung längst verleugnet, um sich an den Erfolg von Lara & Co. zu hängen – Genre-Ikonen auf Abwegen. Verständlich, wenn man weiß, dass sich etwa *Monkey Island 3* 1998 trotz moderner Comicgrafik nicht mehr annähernd so gut verkaufte wie seine Vorgänger. Von den Millionen, die im gleichen Jahr *Tomb Raider 2* für Eidos eingefahren hat, ganz zu schweigen. Aber einem Titel wie *Grim Fandango* verhalf selbst der Polygon-Look nicht zum Durchbruch, bei Lucas Arts musste man sich mit Presselob über die schleppenden Verkaufszahlen hinwegtrösten. Andererseits war das Renderabenteuer *Myst* ein systemübergreifender Megaseller und auch der Nachfolger *Riven* noch leidlich erfolgreich – kein Wunder, wenn nun ein dritter Teil der Saga das Genre aus dem tiefen Tal der Tränen führen soll. Bis zum Frühjahr will Produzent Greg Uhler den Titel fertig stellen; er ist von seinem Projekt überzeugt: „Ich denke keineswegs, dass Abenteuerspiele bereits tot sind. Ich glaube vielmehr, dass sie sich weiterentwickelt haben. In der Vergangenheit waren das meist für Solisten ausgelegte Produkte auf relativ niedrigem technischen Niveau; jetzt fordern die Spieler mehr Interaktion untereinander. Auch muss heute jedes Game ein einzigartiges Erlebnis sein, mit Top-Präsentation und packendem Spielverlauf. Diese Erwartungshaltung lässt sich nur mit verschiedensten Arten von Adventures erfüllen – eine für jeden Spielertyp!"



„Sechs Millionen Myst-Fans können nicht irren!"
Greg Uhler, Produzent von *Myst 3*

Nüchterner sieht Andrew Brazier, der Assistent Designer von *Simon 3D* (siehe auch PCJ 2/00), die Problematik: „Meiner Meinung nach sind die klassischen Adventures so ziemlich tot – wahrscheinlich eine Folge von immer besserer Hardware und ansteigenden Entwicklungskosten. Vor 15 Jahren konnte ein Abenteuerspiel

noch binnen weniger Wochen von zwei Personen im stillen Kämmerlein geschrieben werden, inzwischen benötigt man dafür mindestens 20 Mann, rund 18 Monate und Budgets in Millionenhöhe. Die Spieler von heute stellen Qualitätsanforderungen, die kleinere Firmen mangels Ressourcen einfach nicht erfüllen können." Zwar verweist Andrew noch auf Amateur-Entwickler im Internet, doch macht ja schon das 3D im Titel klar, auf welche Weise Adventure Soft seinem Namen noch diesen Herbst gerecht zu werden gedenkt.

Die Entwicklung von Abenteuerspielen als Risikosportart? Nicht für Greg Uhler, der Tausende von *Myst*-Fans auf seiner Seite weiß: „Viele, viele Spieler sehnen sich nach einer Fortsetzung – die ideale Basis für eine Erfolg versprechende Vermarktung!" Das wiederum setzt eine kostenintensive Werbekampagne voraus, denn die treuen Genre-Fans allein sind einfach zu wenige. Ihnen wiederum muss man allerdings erst mal 3D-Grafik schmackhaft machen, zeigen doch alle Umfragen, dass sie als offensichtliche Nostalgiker (nicht zuletzt wegen der besseren Übersicht) herkömmlichen 2D-Look bevorzugen. Ein Dilemma...

Die Zukunft ist jedenfalls nicht aufzuhalten und so wird nicht nur Guybrush Threepwood in *Monkey Island 4*, sondern eben auch *Simon the Sorcerer* seine Abenteuer demnächst in der dritten Dimension erleben. Andrew Brazier wird nicht müde, in diesem Zusammenhang zu betonen, dass auch Teil drei der Reihe ein reinrassiges Adventure und kein verkapptes Actionabenteuer wird: „Der Möchtegernzauberer wird weder kämpfen noch schießen können, selbst zum Hüpfen ist er zu doof. Hingegen werden alle traditionellen Spielelemente eines Adventures enthalten sein; sprich das Erkunden, die Kommunikation mit anderen Charakteren und das Lösen von Rätseln. Das Facelifting ändert somit nichts an grundlegenden Tatsachen – Simon bleibt ein Loser, der bei den Mädels keinen Fuß in die Türe kriegt und das Zaubern wohl nie richtig lernen wird."

„Die klassischen Adventures sind so ziemlich tot!"
**Andrew Brazier, Assistant Designer von *Simon 3D***

## Myst 3: Exile

Mag die Reihe auch von Broderbund/Cyan zu Mattel/Presto gegangen sein, das Szenario soll MYSTeriös wie eh und je werden: Allein fünf Designer sind ausschließlich damit beschäftigt, sich neue Ideen und Puzzles für die fünf Welten des Spiels einfallen zu lassen. Doch die Zeiten vorberechneter Bewegungsabläufe sind vorbei, man wird sich in Echtzeit in alle Richtungen orientieren dürfen – bei Tag und Nacht sowie wechselndem Wetter.

Neben einem besonders fantasievollen Design (u.a. mit animierten Tieren und Bäumen, die sich im Wind wiegen) liegen dem Team um Greg Uhler logisch auf- und intuitiv begreifbare Rätsel am Herzen. *Myst 3* soll nicht nur storytechnisch ein neues Zeitalter einläuten!

### Myst 3: Exile

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Mattel/Presto |
| GENRE: | 3D-Adventure |
| ERSCHEINT: | 1. Quartal 2001 |
| ONLINE-INFO: | www.myst3.com |

## Simon the Sorcerer 3D

Ursprünglich waren die zauberhaften Abenteuer in der dritten Dimension ja bereits für den Mai angekündigt, wegen technischer Probleme wird es jetzt wohl doch September oder Oktober. Ein Beispiel: Noch macht sich Simon auf satten vier CD-ROMs breit, doch will man ihm am Ende nur zwei gönnen.

Dem Spieler hingegen gönnt man volle Bewegungsfreiheit dank der Abkehr vom traditionellen Point-and-Klick-Interface hin zu einer Kombisteuerung mit Maus und Tastatur, ähnlich wie man sie aus Egoshootern kennt. Die Macher bei Headfirst Productions sind sich sicher, dass der Spielspaß darunter nicht leidet. Und wir wollen es angesichts der wirklich wunderhübschen 3D-Grafik nur allzu gerne glauben!

### Simon the Sorcerer 3D

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Adventure Soft/Hasbro |
| GENRE: | 3D-Adventure |
| ERSCHEINT: | 4. Quartal 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.simon3d.com |

Andrew machte uns allerdings auch darauf aufmerksam, dass die 3D-Umgebung zwangsläufig die Struktur der Knobeleien im Spiel beeinflusst. Da der Hauptcharakter nun über wesentlich mehr Bewegungsfreiheit verfügt, müssen die Puzzles in den unterschiedlichen Locations so gestaltet werden, dass man sie nicht übersehen kann. Jetzt bleibt uns nur noch zu hoffen, dass sich die Mühe lohnt und das fertige Produkt nicht von den Kunden übersehen wird. (tk)

## Meilensteine des Genres

**1983** nahm mit **Zork** von Infocom alles seinen Anfang. Wie bei sämtlichen folgenden Titeln der Kult-Company handelte es sich dabei um eine Art interaktiven Roman; damals noch ganz ohne Grafik.

**1984** durfte man in ❶ **King's Quest** von Sierra seinen Helden erstmals direkt durch eine rein grafische Spielumgebung dirigieren – die Reihe wird von Roberta Williams bis heute fortgesetzt.

**1987** revolutionierte Lucasfilm Games (heute Lucas Arts) mit ❷ **Maniac Mansion** abermals das Genre und setzte Maussteuerung anstelle der bis dato verbreiteten Parser für Tastatureingaben auf breiter Basis durch.

**1989** verarbeitete Lucasfilm Games mit ❸ **Indiana Jones and the last Crusade** einen Spielfilm erfolgreich als Spiel-Film – seither sind Kino-Umsetzungen vom Computer nicht mehr wegzudenken.

**1992** führte Lucas Arts in ❹ **Monkey Island 2** das (nach wie vor übliche) grafische Inventar ein – und produzierte mit **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** ein Movie-Adventure ganz ohne Filmvorlage.

**1993** wurde **Simon the Sorcerer** bei Adventure Soft geboren. Wunderschön animiert stolperte der Antiheld in die Herzen der Fans – als direkter Vorläufer von Rincewind aus Terry Pratchetts später ebenfalls mehrfach versofteter Scheibenwelt. Kurze Zeit darauf wurde ❺ **Myst** zum Welterfolg. Die fantastisch und dennoch fotorealistisch gerenderte Grafik, in der man nach allen Seiten blicken kann, war stilbildend für viele Adventures; etwa **Atlantis** von Cryo.

**1995** präsentierte Adventure Soft ❻ **Simon the Sorcerer 2** erstmals mit komplett deutscher Sprachausgabe.

**1996** feierte Infocoms Urabenteuer unter der Regie von Activision ein Comeback mit dem Grafikadventure **Zork: Nemesis**.

**1997** setzte **Riven** die Myst-Saga in gleichem Stil fort.

**1998** tauchte der witzige Möchtegernpirat Guybrush Threepwood in ❼ **The Curse of Monkey Island** zum dritten Mal auf dem PC auf. Trotz schicker SVGA-Grafik im Comicstil konnte er aber nicht mehr ganz an frühere Erfolge anknüpfen.

**1999** erschien mit ❽ **Grim Fandango** das erste reinrassige 3D-Adventure. Obwohl Lucas Arts für das skurrile Meisterwerk viel Lob kassierte, blieb der finanzielle Erfolg aus. Kurz danach veröffentlichte Sierra auch **King's Quest 8** als 3D-Adventure ganz im Stil eines *Tomb Raider* – und fiel damit beim Publikum gnadenlos durch…

# Sparen Sie über 100,- DM

Gratis!

Produktinfo 016

## Vergleichen Sie:

Sie haben **zwei Wochen Zeit**, Ihre Test-Bestellung ohne jedes Risiko zu testen!
In jedem Katalog finden Sie über **2.000 aktuelle Buch-, Musik-, Video-, DVD-, und CD-ROM- Angebote** zu Spitzenpreisen!
Sie sparen **durchschnittlich 30% bei aktuellen Büchern** in hochwertiger Club-Ausstattung!
Sonderausgaben erhalten Sie sogar mit bis zu **60% Preisvorteil!**
Nur im Club finden Sie **große Deutschland-Premieren**, bevor sie später auch im Buchhandel erscheinen!

## Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB
BERTELSMANN

**Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh**

**JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.**
Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung.** Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.
**Kauf ohne Risiko!** Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 07065/04865

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail

**Sie erreichen uns auch per Fax: 0 52 42 / 91 69 30 oder im Internet: www.sparangebot.de/joker**

| Meine 3 Wunsch-Titel | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |

**Gratis!**

Diese handliche Datenbank dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden!

Trügerische Idylle: In den Ruinen auf dieser hübschen Insel kommt es zum finalen Showdown

Zauder um den Zauber: Nach einigen Verzögerungen will Sunflowers Sie im November nun endgültig mit einem magischen Actionabenteuer vor Ihren PC bannen.

Wir konnten Held Melvin schon in einer ersten spielbaren Version über gut die Hälfte seines Weges durch die insgesamt acht Gebiete der Fantasywelt Gothos begleiten. Dabei gefiel uns vor allem die detailverliebte, hübsche und abwechslungsreiche Gestaltung der Umgebung. Man streift durch idyllische Feensiedlungen oder zerfallene Zwergenminen und landet schlussendlich per Drachenflug an den Traumstränden einer einsamen Insel. Davor hat man in jedem Abschnitt einen Endgegner bezwungen und zwischen den Levels optisch wie akustisch hochklassige Rendervideos genossen.

Das Gameplay an sich wird bewusst leicht gehalten, um Frusterlebnisse zu vermeiden: Mit diversen Waffen und Zaubersprüchen hält sich Melvin die Monsterhorden relativ locker vom Leib. Nur bei den Endgegnern ist bisweilen Grips gefragt, um sie mit der richtigen Taktik möglichst flott und elegant zu liquidieren. Die grauen Zellen kommen bei den vielen (offenbar durchweg logischen) Rätseln zum Einsatz. Diese sind in Aufträge eingebunden, die der Spieler neben nützlichen Infos während kleiner Schwätzchen mit der Bevölkerung erhält. So wird man etwa mit Gold und Erfahrungspunkten belohnt, wenn man den Dorftrottel mit einem Luftballon beglückt. Im Anschluss lassen sich die vier Charakterattribute Melvins aufpolieren: Eine bessere Konstitution hebt die Lebensenergie, ein Schuss mehr Intelligenz erhöht die Durchschlagskraft der Zaubersprüche.

Die beim ersten Probespiel teils arg kniffligen Jump-and-Run-Einlagen hat Sunflowers mittlerweile deutlich reduziert. Dafür lockern neuerdings auch kleine Zwischenspielchen das Gameplay auf – es warten beispielsweise ein lustiges Käferrennen im Feenwald und eine Sensovariante, bei der Melvin auf einem „Himmel und Hölle"-Feld die Kombinationen nachspringen muss, welche ihm ein kleines Mädchen vorhüpft. Langweilen sollten die rund 40 Spielstunden somit nicht, zumal sie auch eine Romanze mit Melvins ausnehmend hübschem Sidekick Talis beinhalten. Kurz gesagt: *Technomage* könnte das ideale Weihnachtsgeschenk für Gelegenheitsabenteurer werden! (st)

„Wir wollen dem Spieler rasch Erfolgserlebnisse bieten"
**Stephan Winter, Project Management**

Am Ende jeder Welt wird ein fetter Endgegner aufgemischt

Auch nette Minispielchen wie das Käferrennen sorgen bei *Technomage* für Abwechslung

**Technomage**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Sunflowers/Infogrames |
| GENRE: | Actionabenteuer |
| ERSCHEINT: | November 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.technomage.de |

# GRANDPRIX 3

**BY GEOFF CRAMMOND**

"Sie dürfen uns glauben, dass noch nie ein Rennspiel realistischer aussah." PC GAMES

"Erster Eindruck: Ausgezeichnet!" GAMESTAR

"Mit großer Wahrscheinlichkeit erwartet uns ein Meilenstein im Rennspiel-Genre!" PC PLAYER

"Grand Prix 3 - Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen." PC ACTION

"Grand Prix 3 hält die Fahne der besten Formel-1-Simulation hoch." BRAVO SCREENFUN

## JETZT ÜBERALL IM FACHHANDEL!

www.grandprixgames.com

MICROPROSE

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER **FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT**

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Alle Rechte vorbehalten.
"Ein offizielles Produkt der 1998er FIA Formel Eins Weltmeisterschaft lizensiert von der Formula One Administration Ltd."
"Formel Eins", "Formel 1" und "F1", "FIA Formel Eins Weltmeisterschaft", ebenso wie alle Übersetzungen und Abwandlungen hier von sind Warenzeichen der Formula One Firmengruppe.

HASBRO Interactive

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Produktinfo 008

# TOMB RAIDER DIE CHRONIK

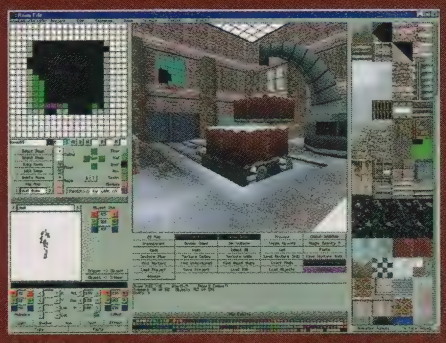
Nach Laras vermeintlichem Ableben in *Tomb Raider 4* gingen sogar Selbstmorddrohungen bei Publisher Eidos ein! Dennoch soll dieses Jahr Schluss sein – aber nicht für immer...

Auf russischen Docks trägt frau selbstverständlich die passende Tarnbekleidung

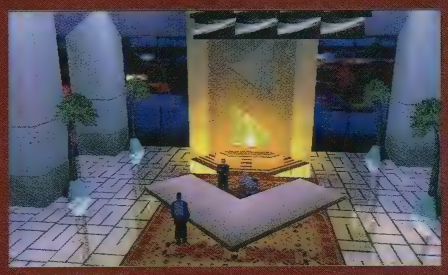
Bis November wollen die Entwickler von Core Design den fünften und offiziell letzten Teil der *Tomb-Raider*-Saga fertig gestellt haben – natürlich abermals mit Miss Croft in der Hauptrolle. Aber gilt die kultig verehrte PC-Archäologin nicht als vermisst? Doch, und bereits das Intro lässt die Hoffnung auf eine wundersame Wiederkehr sinken: Nach einem standesgemäß verregneten Gedenkgottesdienst mit Kranzniederlegung treffen sich die trauernden Hinterbliebenen im Croft'schen Anwesen, um sich der Totgeglaubten zu erinnern. Reihum erzählen die alten Familienfreunde vier Episoden aus dem bewegten Leben der Grabräuberin, welche mehr denn je an die klassischen „Indiana Jones"-Filme angelehnt sind und – oh Überraschung – vom Spieler auf dem Monitor nacherlebt werden wollen. Der erste Abschnitt kommt dem Spielgefühl der Serie am nächsten: In Rom (optisch eng verwandt mit dem Venedig des zweiten Teils) jagt Lara dem sogenannten „Stein des Philosophen" nach, stets auf der Flucht vor Larson und Pierre, die ihr ja bereits in TR 1 das Leben schwer gemacht hatten. Das zweite Abenteuer verschlägt die Heroine auf ein russisches Atom-U-Boot, das die „Lanze des Schicksals" aus einem unter mysteriösen Umständen gesunkenen Nazi-Kahn bergen will. Es folgt eine Episode aus Laras Jugend, die ein wenig an den Tutorial-Level im vierten Teil der Reihe erinnert. Auch hier muss sich die Prinzessin der Polygone ohne Waffen durchs rätsellastige Leben schlagen, wobei zahlreiche Fallen die ansonsten übliche Gegnerflut ersetzen. Die letzte Geschichte führt sie schließlich in den High-Tech-Wolkenkratzer ihres ehemaligen Mentors und späteren Erzrivalen Werner von Croy, dem sie ein weiteres Artefakt entwenden will.

Nicht nur die Szenarien versprechen deutlich mehr Abwechslung als gewohnt, auch das Gameplay soll sich merklich vom bisherigen Mix aus Plattform-Hopping und 3D-Shootouts abheben. Den kleinsten Unterschied machen dabei sicherlich die neuen Bewegungsmöglichkeiten, auch wenn Balanceakte auf Seilen, Wurfhaken und Sprünge von einer Kletterstange zur nächsten die Geschicklichkeit des Spielers mehr denn je auf die Probe stellen. Schon interessanter

Vorsicht: Beim (neuen) Drahtseilakt ist Lara wehrlos gegen feindliche Schüsse!



Sieht kompliziert aus, soll aber auch für Laien bedienbar sein: der mitgelieferte Leveleditor



Lange Zwischensequenzen bilden die Überleitungen innerhalb der vier Spielabschnitte

ist da der Umstand, dass man nun endlich Schränke, Schubladen und anderes Mobiliar nach nützlichen Extras (Munition, Medikits etc.) sowie spielrelevanten Gegenständen absuchen darf. Diese werden sich oft im erweiterten Inventar kombinieren lassen, um den Adventurecharakter zu unterstreichen. Und dann die neue Stealth-Option: Gelingt es Lara, sich lautlos an einen Gegner anzuschleichen, kann sie ihn jetzt mit Hilfe der Chloroformflasche oder des guten alten Holzknüppels außer Gefecht setzen. Im Gegenzug sollen jedoch auch die Widersacher nochmals eine Ecke schlauer ausfallen und ein wenig auf Geräusche reagieren.

All dies wird der Spieler aus der typischen Verfolgerperspektive erleben, wie die grafischen Unterschiede zu den vier Vorgängern überhaupt eher marginal sind: eine zusätzliche Lichtquelle hier, eine hübschere Textur da. Immerhin bietet die TR-Chronik mehr Videosequenzen als jeder andere Teil der Serie. Schließlich wird zwischen den Levels auch die Expedition von Croys beobachtet, welcher sich die Schuld an Laras Unfall gibt und in den Pyramiden verzweifelt nach der Verschütteten sucht. Dass seine Bemühungen von Erfolg gekrönt werden, steht bereits fest – allerdings herrscht nach wie vor Ungewissheit darüber, in welchem Zustand er die Croft antrifft...

Die Überlebenschancen der Action-Ikone stehen freilich gut, da Core bereits eine neue Spielreihe mit Lara in der Hauptrolle angekündigt hat. Gamedesign und Optik sollen nichts mehr mit *Tomb Raider* zu tun haben, doch harten Fakten weichen die Entwickler noch aus. Lara als Galionsfigur einer Wirtschaftssimulation? Warten wirs ab. Damit der Mythos zwischenzeitlich nicht stirbt, kommt ja „Tomb Raider – The Movie" (in der Hauptrolle Angelina Jolie, bekannt aus „Nur 60 Sekunden" mit Nicolas Cage). Außerdem wird gerade der originale Leveleditor in eine kundenfreundliche Form gebracht, um ihn im November der Chronik beizulegen. PC-User dürfen dann über das Internet selbst erstellte Szenarien austauschen sowie neue Figuren und Geländetexturen herunterladen. Womöglich werden die nächsten TR-Folgen also von Fans für Fans erstellt? (mz)

## Gruftige Alternative

Klassischen Grabräubern bieten Konami und Universal Interactive ab Oktober eine reizvolle Alternative: In der offiziellen Adaption des letztjährigen Blockbusters *Die Mumie* dürfen nach Herzenslust verschiedenste Bandagenträger zurück in ihre Gräber geschickt, Skarabäen zertreten und Fallen ausgelöst werden – quasi *Tomb Raider* ohne Lara! Als Programmierer konnte das Rebellion-Team gewonnen werden, welches durch *Aliens vs. Predator* ja bereits Erfahrung mit Movie-Monstern hat.

## Tomb Raider: Die Chronik

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Core Design/Eidos |
| GENRE: | 3D-Actionabenteuer |
| ERSCHEINT: | November 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.ctimes.net |

© 2000. Alle Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber.

Produktinfo 023

# MONOPOLY TYCOON

Nicht gleich umblättern: Keine weitere öde Brettspielumsetzung hat Hasbro hier in Arbeit – sondern eine komplexe Wirtschaftssimulation, die auch grafisch Maßstäbe setzen könnte!

Es war einmal in Amerika: Bereits 1938 veröffentlichte Parker die erste Version des Gesellschaftsspiels „Monopoly". Inzwischen hat sich das Schachern um Straßen, Häuser und Hotels längst zum meistverkauften Produkt seiner Art entwickelt; etliche Special Editions sowie einige Konsolen- und PC-Umsetzungen zeugen auch im neuen Jahrtausend vom Erfolg des alten Konzepts. Für die digitalen Varianten gilt das freilich mit Einschränkungen, wobei *Monopoly: Star Wars* ein echter Bestseller war. Darum wird der neueste Ableger auch alles andere als die typische Computerversion eines Brettspiels.

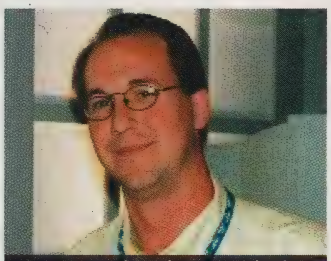
Machen Sie sich bereit, noch diesen November nach Monopoly City gebeamt zu werden – in eine pulsierende 3D-Metropole mit aus dem Vorbild bekannten Straßennamen, Bahnhöfen und „Mr. Monopoly" als Online-Helfer. Tatsächlich weiß die Stadtansicht bereits im aktuellen Vorabstadium zu gefallen: fein texturierte Häuserfassaden, vor denen sich Fußgänger und Oldtimer im Stil der 30-er Jahre bewegen. In dieser Epoche beginnt das Spiel, um erst anno 2000 zu enden. Während man sich durch die Jahrzehnte vorarbeitet, verstreichen Tage und Nächte, Trends und Moden kommen und gehen. Innerhalb dieser sich ständig verändernden Umgebung soll man Schritt für Schritt sein Geschäftsimperium aufbauen. Die „lebende" Stadt will schier unendlich viele Möglichkeiten offerieren, es zum Millionär zu bringen – oder eben Pleite zu gehen. Man darf sich als Besitzer eines Nachtclubs versuchen, an einer Fast-Food-Kette oder sogar im Amt des Bürgermeisters. Kurzum, kein Spiel soll dem anderen gleichen. Im Hauptmenü entscheidet man sich zu Beginn außerdem zwischen einem schnellen Game und komplexen Varianten. Jeder der bis zu vier Teilnehmer (ob vom Computer gesteuert oder menschlicher Natur) startet dabei ganz in Monopoly-Tradition mit einer ansehnlichen Erbschaft und versucht sein Glück auf eigenen Wegen zum Ziel. Generell kann niemand in der großen Stadt etwas werden, wenn er nicht eine gewisse Popularität bei der Bevölkerung anstrebt. Jeder Bewohner der Monopoly-Metropole wird ein virtuelles Leben führen, komplett mit persönlichen Vorlieben und Neigungen. Sorgt man als Grundbesitzer also beispielsweise für ver-

Wie beim Brettspiel sind die Straßenblöcke in unterschiedlichen Farben gekennzeichnet

Die eigenen Gebäude darf man sogar betreten

Autos und Passanten sind anwählbar und halten verschiedene Infos bereit

tretbare Mietpreise, trägt dies dazu bei, die Bürger zufriedener zu stimmen. Wie in *Rollercoaster Tycoon* informiert hier ein kleines Icon darüber, ob die Dinge gut oder schlecht laufen. Ein Zeitungsfenster sorgt für Infos bezüglich der Unternehmen oder verschiedener Örtlichkeiten und vermittelt die Stimmungen der Kontrahenten. Jede Person und jedes Auto in der City darf auch noch gesondert angewählt werden. Läuft dem Baulöwen etwa ein Arbeitsloser über den Weg, steht er vor der Wahl: flugs einen neuen Büropalast aus dem Boden stampfen und den Mann einstellen oder es bleiben lassen und damit zur allgemeinen Armut beitragen. Klickt der Spieler dagegen ein Polizeiauto an, erhält er Informationen über die Kriminalitätsrate oder den Job des Gesetzeshüters. Um das Verbrechen in direkter Nachbarschaft minimal zu halten, hilft eventuell eine kleine Finanzspritze an das zuständige Polizeirevier. Produzent Todd Hartwig schwärmt vom Tiefgang seines Babys: „Das wahrhaft Schöne am Spiel ist, dass man in die Gebäude gehen kann, um dort Personal anzustellen oder zu feuern. Außerdem werden die verschiedenen Einrichtungen auf einem sehr komplexen Level gemanagt. Da es sich nicht um ein rundenbasierendes Game handelt und man ständig den Wettbewerb im Auge behalten muss, ist beispielsweise auch die Anpassung der Warenpreise ein nicht zu unterschätzendes Element!"



„Keine herkömmliche Brettspielumsetzung, sondern pralles Geschäftsleben in schönstem 3D-Look!"
Todd Hartwig, Produzent

Wie einst am Wohnzimmertisch erklimmt man auch auf dem PC den ersten Schritt auf der Karriereleiter mit dem Erwerb mehrerer Grundstücke. Auf eigenem Grund und Boden sind dann Geschäfte zu tätigen, Mieten anzupassen, Gebäude zu errichten oder abzureißen. Erfolgreiche Manager werden nach einiger Zeit weitere Blocks dazukaufen und womöglich irgendwann eine Monopolstellung innehaben – der Traum jedes Kapitalisten. Erfüllen wird ihn sich allerdings nur können, wer vom Import der Rohstoffe über die Produktion bis hin zur Warenverteilung alle Fäden des Geschäftslebens fest im Griff hat. Und vielleicht klappt es diesen Winter ja dann auch mit dem Job als Stadtoberhaupt? (Derek dela Fuente/tk)

## Monopoly Tycoon

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Deep Red/Hasbro Interactive |
| GENRE: | Wirtschafts- und Aufbausim. |
| ERSCHEINT: | November 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.deepred.co.uk |

Auch nachts verliert die detailliert modellierte Metropole keineswegs an Charme

Buchhandlungen und Bars sind nur zwei der zahlreichen Geschäfte, die bis zu vier Spieler bauen und betreiben dürfen

Optisch erinnern fast nur noch die gut lesbaren Straßennamen an das originale Monopoly

„Wir sind das Volk!", meinen die österreichischen Programmierer und verordnen ihren zweiten Konkurrenzsiedlern eine neue Taktik: mehr Aufbau, weniger Kampf.

Über 32 wunderschön gerenderte Gebäudedesigns sind angekündigt, viele davon mit zwei Ausbaustufen

Wenn die Bedingungen stimmen, bauen die Stammesangehörigen ihre Wohnhäuser aus eigenem Antrieb

Auch wenn es nicht so aussieht, aber bei den Amazonen sind die Frauen das starke Geschlecht

Trotz weltweit 450.000 verkauften Exemplaren des Vorgängers wagt sich Jowood an einschneidende Änderungen im Spielkonzept: Den drei bekannten Rassen (Pimmons, Amazonen und Sajikis) wird für ihren zweiten Bildschirmauftritt ein ähnlich hoher Grad an Eigenleben eingehaucht, wie ihn aktuell *Cultures* von Funatics aufweist. Jeder kriegt sein Eigenheim, seinen Beruf, seine Familie sowie seine ganz persönlichen Probleme.

## Drei Völker, lauter Individuen

Um dem Gameplay mehr Struktur und Tiefe zu verleihen, werden auch wechselnde Tageszeiten eingeführt. Am Abend kann der Spieler dann nachprüfen, wie sehr seine Untertanen bei der Sache waren: Hat ein Tischler etwa bloß schlappe drei Bretter produziert, sollte man seiner Motivation auf die Sprünge helfen. Das gilt ebenso für murrende Lastenträger (ein Handkarren muss her) oder die Klage über fehlende Gastronomie in näherer Umgebung. Setzt sich der Häuptling vor dem Monitor nicht erfolgreich mit den individuellen Wehwehchen seiner Schutzbefohlenen auseinander, werden sie ihm irgendwann davonlaufen.

Umgekehrt sollte man bestrebt sein, die Mitglieder anderer Stämme auf seine Seite zu ziehen. Jedes Volk wird also in Gruppierungen unterteilt, außerdem fallen den Geschlechtern und dem Nachwuchs unterschiedliche Aufgaben zu. Dass dabei wieder uralte Rollenklischees bedient werden, stößt ein bisschen sauer auf: Während Männe seinen Beitrag zu Güterproduktion, Rohstoffabbau, Transport und Landesverteidigung leistet, ist die Gemahlin dazu auserkoren, auf dem Markt einzukaufen und den Haushalt zu führen.

20 Güter von der Seife bis zum Dünger versprechen regen Warenaustausch mit befreundeten Stämmen oder fliegenden Händlern. Hier kommt Gold ins Spiel, das auch wieder zum Aufbau eines Heeres und für die Forschung (u.a. an neuen Berufsgruppen wie Siloarbeitern) benötigt wird. Kommt es zu Kampfhandlungen, werden sich übrigens nur angeheuerte Ritter direkt vom Spieler befehligen lassen. Unser ritterlicher Befehl an Aufbaustrategen lautet daher: Alle Hefte bis zum Jahresende kaufen, um im endgültigen Test nachzulesen, ob *Die Siedler 4* oder *Die Völker 2* unter dem Weihnachtsbaum liegen. (tk)

### Die Völker 2

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Jowood |
| GENRE: | Aufbaustrategie |
| ERSCHEINT: | November 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.jowood.com |

# Game it!
## ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

**Unser komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter**
**www.gameit.com**

# SOFTWARE-HIGHLIGHTS OKTOBER 2000
## ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

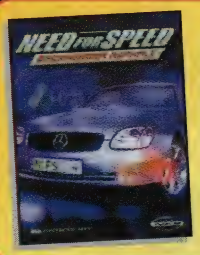
Stand der Preise: 16.08.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!

### Autobahn Total
KD **9,99 DM**

Wollten Sie nicht schon immer mal auf der Autobahn so richtig zeigen, was in Ihnen steckt, ohne dabei auf lästige Geschwindigkeitsbegrenzungen achten zu müssen? Mit Autobahn Total haben Sie die Möglichkeit hemmungslos über Deutschlands Autobahnen zu rasen, ganz egal welcher Verkehr gerade herrscht. Die anderen Fahrer werden nur noch einen Wunsch haben: Mit heiler Haut wieder nach Hause zu fahren.

### Total Annihilation: Kingdoms
KD **9,99 DM**

Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit Ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobere 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebiergen. Belagere Burgen und Städte.



### Need for Speed 4
KD **29,99 DM**

Die achtzehn edlen Sportwagen werden hierbei in keinster Weise geschont. Zur Wahl stehen unter anderem der BMW Z3, der Mercedes SLK oder der Ferrari 550 Maranello. Neben den Luxuskarossen darf sich der Spieler auf acht herrliche Landschaften und wechselnde Tageszeiten freuen. Spektakuläre Renndruelle mit der (deutschen!) Polizei dürfen natürlich nicht fehlen.

### Shadow Company
KD **9,99 DM**

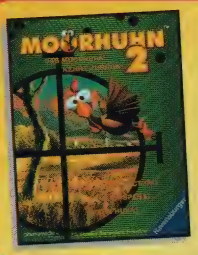
Die Shadow Company ist eine schlagkräftige Söldnertruppe, die gegen Bezahlung jegliche Art militärischer Aufgaben übernimmt. Sie wird während einer Mission hinter den feindlichen Linien zurückgelassen und ist von dort an auf sich gestellt. 60 Missionen, zwölf Hauptcharaktere mit verschiedenen Eigenschaften und einer Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen.

### Game Gallery 1
KD **14,99 DM**

Diese Sammlung enthält: Anstoss 2, Constructor, Test Drive 4, Deadlock II, Johnny Herbert Grand Prix, Forsaken, Heroes of Might & Magic II, Bernhard Langer Golf, Judge Dredd Pinball, ...

### Messiah
KD **29,99 DM**

Bob kann über 40 Spielcharaktere unter seine Kontrolle bringen und somit den Handlangern des Teufels mit immer neuen Methoden das Böse austreiben. Aber Vorsicht. Wenn Bob die schützende Hülle seiner Wirte verläßt, ist er wieder ein kleiner Engel. Schwach, verletzlich und schutzlos...
Bist Du bereit das Werkzeug Gottes zu sein?



### Moorhuhnjagd 2
KD · September **24,99 DM**

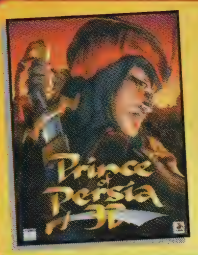
Das Moorhuhn kehrt zurück! Mit neuen Waffen, neuen Features und noch mehr (versteckten) Zielen ist Spielspaß in einer neuen Dimension garantiert. Wichtigstes Feature: Die Chef-Taste, damit Moorhuhn-Spieler im Büro unentdeckt bleiben...
Alle Informationen rund um das Moorhuhn finden Sie im Internet unter http://www.moorhuhn.de !!!

### Caesar 3
KD **9,99 DM**

Alle Wege führen nach Rom! Bei Caesar III baut, regiert und verteidigt der Spieler eine römische Großstadt. Aufbaustrategie steht damit im Vordergrund in diesem gelungenen Mix aus Strategie- und Wirtschaftssimulationsspiel. Allerdings sollte auch die militärische Komponente nicht vernachlässigt werden. Eine Verteidingungsarmee ist bei den eroberungshungrigen Nachbarvölkern unentbehrlich.

### Saitek PC Dash
DA **39,99 DM**

Die neue Dimension, PC-Spiele zu erleben: Einfach eine Command Card einlegen, den Code der Karte einlesen lassen und spielen! Mit PC Dash müssen Sie nie wieder komplizierte Keyboard-Befehle auswendig lernen. Das spezielle Interface ermöglicht Ihnen, individuelle Karten zu entwerfen und einfach zu programmieren. Jede Keyboard-Tastenkombination (Einzelaktion, Steuerungsbefehle oder sogar komplexe Makros) können Befehlen zugeordnet werden (bis zu 180 pro Command Card).



### Prince of Persia 3D
KD **9,99 DM**

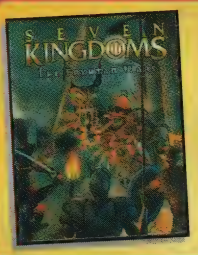
Grafisch kann der Prince of Persia 3D wie seine Vorgänger bereits Maßstäbe im Genre setzen. Eine saubere 3D Grafikengine mit den unverwechselbaren Animationen macht das Spiel zu einem kleinen Kunstwerk. Die Rätsel sind anspruchsvoll und werden auch den Profi lange vor den Bildschirm bannen.

### Ibiza Comic Strip Poker
KD **9,99 DM**

Realistisches Pokerspiel im "Wet-Stil"! Viele Menschen denken in kalten Winternächten sehnsüchtig an den heißen Strand von Ibiza. Würden gerne im warmen Sand liegen, umringt von Strandschönheiten und einen Cocktail schlürfen. Mit Ibiza Poker ist dies kein Problem. Ibiza Comic Poker gibt dem Spieler die Möglichkeit, das sommerliche Inselleben zu genießen!

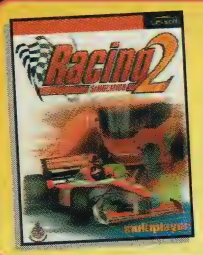
### FLY!
KD **9,99 DM**

Ein akkurates Fluggefühl sowie eine sehr schöne Darstellung der Landschaftsgrafiken zeichnen diese Simulation aus. Heben Sie ab und kontrollieren Sie Ihre Maschine. Sie haben die Wahl zwischen Propellermaschinen oder kleineren Jets. Auf das Fluggefühl wurde allergrößter Wert gelegt.



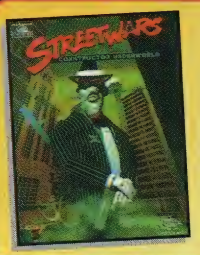
### Seven Kingdoms 2
KD **9,99 DM**

Als König eines von sieben Reichen müssen Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen. Echtzeit-Strategiespiel mit Wirtschafts-, Forschungs- und Diplomatiekomponenten. Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in Folgemissionen übernommen werden. Stark verbesserte Grafik.



### Racing Simulation 2 plus Renntraining
KD **9,99 DM**

Auf 17 Kursen geht es rund: jeder Rennwagen ist analysiert worden, von der Aerodynamik bis zum Motor. Die Rennstrecken sind absolut detailgetreu nachgebildet, mit allen Änderungen zur vorherigen Saison. Erleben Sie verschiedene Spielmodi vom Einzelrennen bis zum Karrieremodus. Inklusive Renntraining mit Christian Danner.



### Streetwars
KD **9,99 DM**

Fortsetzung der bitterbösen Wirtschaftssimulation "Constructor". Mit unfairen Mitteln versuchen Sie, Mieter für Ihre Immobilien zu gewinnen und den Bewohnern der Häuser von Konkurrenzunternehmen das Leben schwer zu machen. Extrem fesselnd und mit viel schwarzem Humor...

### Bequem bestellen:

**in Deutschland:**
- Per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: http://www.gameit.com
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Telefon: 0831-575157

**in Österreich:**
- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Internet: http://www.gameit.com
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wir für Deutschland.

## Kein Mindestbestellwert!

**Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!**

**Versandkosten:**
- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

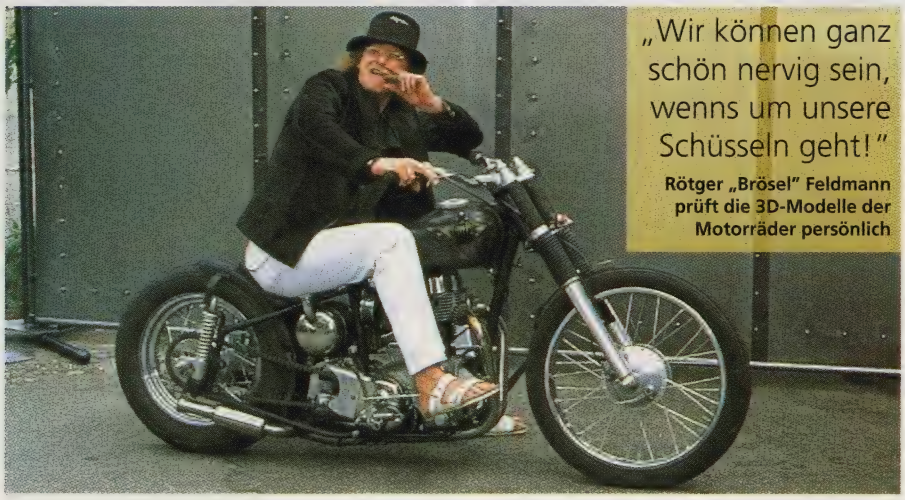
Produktinfo 018

**Rufen Sie uns an...**
**0831-575157**
MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

**Game It!-Hotlines:**
Konsolen-Spiele: **0190 / 873 268 24**
PC-Spiele: **0190 / 873 268 25**
Computer: **0190 / 882 419 33**
Internet: **0190 / 882 418 84**
täglich von 8–24 Uhr * 3,63 DM / Min.

Drei Dinge braucht ein Wernerspiel: Brösel, Bikes und Bier! Doch bei unserem Besuch im Achterbahnverlag war man sich darüber nicht ganz einig.

**Die Verfolgerkamera wird sich während der Fahrt völlig frei positionieren lassen**



„Wir können ganz schön nervig sein, wenns um unsere Schüsseln geht!"

**Rötger „Brösel" Feldmann prüft die 3D-Modelle der Motorräder persönlich**

Werner ist Kult: Über zehn Millionen verkaufte Comic-Bücher (neun Bände) und 13 Millionen Kinobesucher (drei Filme) sprechen für sich. Dennoch benötigte der Cartoon-Biker mit der langen Nase weit über zehn Jahre, bis er nach seinem Einstand auf dem C-64 wieder zurück zum Computermonitor fand.

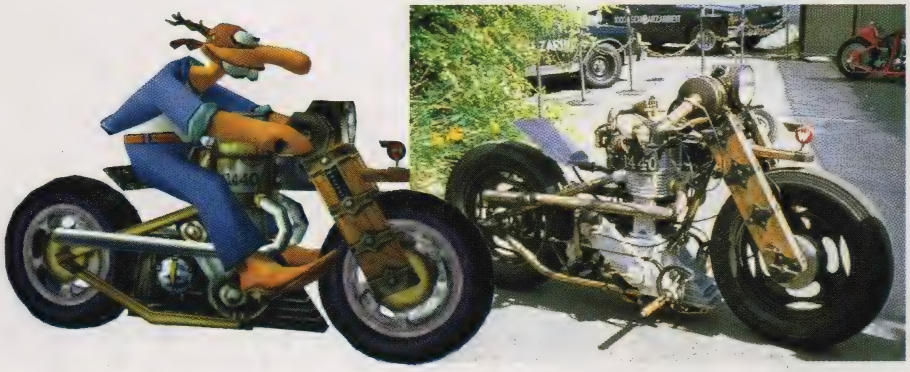
„Ja, das war schon ganz lustig damals. Man musste seine eigene Schüssel zusammenbasteln und dann irgendwie damit durch die Gegend kacheln", erinnerte sich Werner-Vater Rötger Feldmann alias Brösel anlässlich unserer Rundfahrt im Kieler Hafen. „Aber heute mit dem ganzen 3D-Kram und den neuen Rechnern sind da viel dollere Sachen drin. Darum piesacken wir die Jungs von Phenomedia auch mit so Kleinigkeiten: Hier stimmt ein Reifen nicht, dort muss der Rahmen parallel sein – wenns um Motorräder geht, kann ich schon echt pingelig werden!"

Was die *Moorhuhn*-Macher heute nervt, soll die Fans morgen freuen, denn die Liebe zum Detail merkt man bereits der ersten spielbaren Version des Funracers an. Wenn sich Werner oder Andi in die Kurve legen, hatten wir beinahe das Gefühl in einem Zeichentrickfilm mitzuspielen. Jacken und Haare flattern im Wind, der Blick des Fahrers ist nach vorne auf die Piste gerichtet – später sollen noch Gesichtsanimationen hinzukommen. „Können wir die Nasen noch etwas runder machen?", wurde laut Jaroslaw Wnuk von Exortus immer wieder gefragt. „Ich denke, das haben wir schon ganz gut hingekriegt", schmunzelt der Entwickler. Besonders stolz sind er und seine Kollegen auf ihre neuartige 3D-Engine: „Man könnte meinen, dass wir etwas spät dran sind – schließlich soll das Spiel im Oktober auf den Markt kommen und momentan steht noch keine einzige Strecke so richtig. Tatsächlich ist unser Editor jedoch so mächtig, dass wir pro Kurs nur noch zwei Linien zu ziehen brauchen und eine Textur darüber legen müssen. Den Rest erledigt die Engine ganz alleine!"

Kein Beinbruch also, wenn der einzige momentan verfügbare Rundkurs durch eine dörfliche Gegend noch etwas karg wirkt. Bis zum Release ist ja kräftig Zuwachs angekündigt: Über insgesamt sechs Pisten in Hafen-, Autobahn-, Stadt- und Überlandszenarien werden Solisten bügeln dürfen. Auf einen Multiplayer-Modus will man unverständlicherweise verzichten, nicht jedoch auf einen geheimen Bonuslevel. Dieser

muss dann (genau wie die sieben originalgetreuen Werner-Hobel) erst im Meisterschaftsrennen freigefahren werden. Hier tritt der Spieler zunächst auf einer Zündapp 50 ccm gegen drei altbekannte Rockerkollegen auf leistungsmäßig überlegenen Maschinen an. Fahrerisches Können und Nutzung aller Abkürzungen sind somit gefragt, um etwa an die schwere „Satteliterschüssel" aus dem dritten Wernerfilm zu gelangen. Damit lassen sich dann höhere Endgeschwindigkeiten erzielen, während die kleinen, wendigeren Hobel vornehmlich auf verschlungenen Feldwegen glänzen.
Dass nicht nur Tempo zählt, belegen auch die während der Fahrt auslösbaren Ereignisse. Egal, ob man die Polizisten Bruno und Helmut von der Straße fegt oder Meister Röhrich mit Schlamm und Ähnlichem bespritzt, jede dieser guten Taten bringt ordentlich Punkte (in Flensburg?) ein, welche anschließend mit der gefahrenen Zeit verrechnet werden. Als Belohnung winken eine neue Strecke, ein neues Motorrad und nicht zuletzt ein witziges Replay, das via Internet an andere Asphaltbrenner verschickt werden darf.
Gerade diese Ereignisse sorgen aber nach wie vor für hitzige Diskussionen zwischen Autor und Entwicklern. Zum einen soll natürlich der derbe Humor der Comic-Vorlage nicht verloren gehen, zum anderen drängen die Publisher von Phenomedia auf eine Freigabe für alle Altersgruppen. Eine Quadratur des Kreises: Wer Werners schon sprichwörtlichen Hang zu Bölkstoff (Bier) und allen Arten von Fäkalschleudereien kennt, weiß um die Problematik. Ebenfalls umstritten ist der Veröffentlichungstermin, denn für Rötger Feldmann als Lizenzgeber hat die Qualität der Umsetzung absolute Priorität: „Ich finde das Ding ja schon ganz klasse. Aber wenn wir das Gefühl haben, da könnten noch mehr Gags rein, dann verschieben wir den Release eben um ein, zwei Monate!" Exortus und Phenomedia dagegen sind weiterhin zuversichtlich, bis zum Oktober alle Strecken, Animationen und sonstigen Details eingebaut und getestet zu haben. „Wir wissen, wie wichtig Achterbahn die Werner-Lizenz ist. Aber wir liegen genau im Zeitplan – vor allem, wenn wir das Bier nicht mehr einbauen müssen", grinst Jaroslaw augenzwinkernd. Die nüchternen Fakten zum fäddichen Asphaltbrenner dann also im nächsten Heft. Oder eben im übernächsten… (mz)

Ob auch die Rocker als spielbare Bonuscharaktere auftauchen, steht noch nicht fest



Alle Motorräder entsprechen grafisch und technisch ihren realen, von Brösel und Bruder Andi selbst gebastelten Vorbildern

„Klar kommt da noch Bier rein. Ein Wernerspiel ohne Bölkstoff taucht nix!"

Werner-Vater Rötger Feldmann liegt im Clinch mit den Entwicklern

Kleine Maschinen wie der „Notkessel" werden die konsequente Ausnutzung zahlreicher Abkürzungen verlangen

## Werner Asphaltbrenner

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Exortus/Phenomedia |
| GENRE: | Comic-Racer |
| ERSCHEINT: | Oktober 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.asphaltbrenner.de |

# www.gameit.com

Produktinfo 004

## SHOPS:

**12053 Berlin**
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

**28195 Bremen**
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421 / 1692978

**30159 Hannover**
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

**31134 Hildesheim**
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

**31582 Nienburg**
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

**33602 Bielefeld**
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

**34117 Kassel**
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

**63667 Nidda**
Am Wehr 6 - 06043/950915

**66482 Zweibrücken**
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

**66953 Pirmasens**
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

**67227 Frankenthal**
Rheinstr. 13 - 06233/667478

**78647 Trossingen**
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

**86150 Augsburg**
WIAL Shop
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.

**87435 Kempten**
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

**87527 Sonthofen**
Magic Media
Blumenstraße 17

**87700 Memmingen**
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

**88131 Lindau**
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

**95615 Marktredwitz**
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

**89073 Ulm**
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

**90762 Fürth**
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

**92224 Amberg**
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

## PC CD-ROM PREISKNALLER

| | |
|---|---|
| 101. Airborne | 24,99 |
| Abe's Oddysee: Oddworld | 9,99 |
| Age of Wonders | 34,99 |
| Airline Tycoon+Add-on | 24,99 |
| Akte Europa | 29,99 |
| ALL YOU CAN PLAY: | |
| Action Pack | 34,99 |
| Adventure Pack | 34,99 |
| Flugsimulations Pack | 34,99 |
| Handels Pack* | 34,99 |
| Pinball Pack | 34,99 |
| Racing Pack | 34,99 |
| Sport Pack | 34,99 |
| Strategie Pack | 34,99 |
| Allstyle Fighter | 34,99 |
| Alone in the Dark 3 | 9,99 |
| Alpha Centauri Classic | 29,99 |
| dto. Mission: Alien Crossfire | 24,99 |
| Amerzone | 24,99 |
| Apache/Havoc | 24,99 |
| Arcade Pool 2 | 24,99 |
| Armored Fist 2 Classic | 29,99 |
| Armored Fist 3 | 29,99 |
| Art of War Vol. 1 | 29,99 |
| Atari Collection | 24,99 |
| Atari Arcade Hits 2 | 24,99 |
| Atlantis 2 engl. | 19,99 |
| Autobahn Raser 1 | 19,99 |
| Autobahn Raser 2 | 29,99 |
| Autobahn Total | 9,99 |
| Axis & Allies | 24,99 |
| Baldur's Gate SAGA | 39,99 |
| Balls of Steel | 9,99 |
| Baphomets Fluch | 14,99 |
| Battle Isle Platinum Edition* | 39,99 |
| Battle Zone | 24,99 |
| Big Brother - The Game | 24,99 |
| Bing 2 | 39,99 |
| Bleifuss 1 | 14,99 |
| Bleifuss 2 | 24,99 |
| Braveheart | 29,99 |
| Bundesliga Profi 2000 | 19,99 |
| Caesar 3 | 14,99 |
| Caesar Platinum (1-3) | 39,99 |
| Catz 4 | 24,99 |
| Chroniken d.schw. Mondes | 24,99 |
| Civilisation: Call to Power | 34,99 |
| Civilisation 2: Test of Time | 24,99 |
| Colin McRae Rally Classic | 24,99 |
| Colonization | 9,99 |
| Comanche Gold Classic | 29,99 |
| C&C 1: Megabox | 29,99 |
| Commandos Double Pack | 39,99 |
| Croc 1 Classic | 29,99 |
| Dark Project Gold | 34,99 |
| Dark Omen + Synd.Wars | 34,99 |
| Darkstone | 29,99 |
| Deathtrap Dungeon | 29,99 |
| Delta Force | 29,99 |
| Der Industriegigant Gold | 24,99 |
| Der Klomanager | 29,99 |

| | |
|---|---|
| Der Korsar | 24,99 |
| Der Wächter der Schatten | 24,99 |
| Descent 3 | 19,99 |
| Descent 3 - Mercenary | 29,99 |
| Die by the Sword US | 9,99 |
| Die Siedler 2 Gold | 24,99 |
| Die Siedler 3 | 24,99 |
| dto. Mission 1 | 14,99 |
| dto. Mission 2 - Amazonen | 39,99 |
| Die Völker SP | 24,99 |
| Diplomacy | 24,99 |
| Dogz 4 | 24,99 |
| Dune 2000 Classic | 29,99 |
| Dungeon Keeper Gold | 19,99 |
| DK Gold+Magic Carpet 2 | 34,99 |
| Dungeon Keeper 2 Classic* | 24,99 |
| Dynasty General | 29,99 |
| Earth 2140 | 9,99 |
| Earth 2150 | 34,99 |
| Earthworm Jim | 9,99 |
| Eastern Front | 29,99 |
| Eliminator | 14,99 |
| Emergency - Fighters for Life | 19,99 |
| Euro 2000 | 39,99 |
| European Airwar | 24,99 |
| Extreme Mountain Biking US | 14,99 |
| Extreme Pinball | 9,99 |
| Extractors | 4,99 |
| Flanker 2.0 | 34,99 |
| Flottenmanöver | 24,99 |
| Fly | 9,99 |
| Formula One Grand Prix 2 | 19,99 |
| dto. Manager | 24,99 |
| Forsaken | 14,99 |
| F1 Racing Sim 2+Addon | 9,99 |
| F1 Profi 2000 | 24,99 |
| F13 Stephen King | 39,99 |
| F16 / Mig 29 Double Pack | 29,99 |
| F 22 Raptor | 29,99 |
| Gabriel Knight Anthology | 34,99 |
| Galador | 9,99 |
| Game Gallery | 14,99 |
| Game Gallery Millenium | 39,99 |
| Gangsters | 29,99 |
| Gex 3D - Enter the Gecko | 29,99 |
| Global Domination | 14,99 |
| Gold Games 4 | 29,99 |
| Gorky 17 | 34,99 |
| GP 500 | 29,99 |
| Grand Prix Legends | 19,99 |
| Grim Fandango | 39,99 |
| GTA 1 | 19,99 |
| GTA 2 | 34,99 |
| Gut Gemischt | 39,99 |
| Heart of Darkness | 24,99 |
| Heavy Gear 2 | 39,99 |
| Hellcopter | 4,99 |
| Heretic 2 | 24,99 |
| Heretic 2 US | 29,99 |
| Hexen 2 | 14,99 |
| Hexplore | 14,99 |

| | |
|---|---|
| Holiday Island+Szen. | 24,99 |
| Homeworld | 24,99 |
| Ibiza Classic Poker | 9,99 |
| IF/A-18E Carrier Strike Fighter | 14,99 |
| Imperialismus | 9,99 |
| Imperialismus 2 | 34,99 |
| Imperium Galactica 1 | 9,99 |
| Incubation + Lösung | 24,99 |
| Incubation Mission | 29,99 |
| Indiana Jones 3+4 | 22,99 |
| Indiana Jones 5 | 39,99 |
| Interstate 76 Nitroriders | 24,99 |
| Israeli Air Force Classic* | 24,99 |
| Jagged Alliance 2 | 29,99 |
| Jedi Knights + Mission | 39,99 |
| Kicker - Der Fußball-Manager | 24,99 |
| Killerloop | 14,99 |
| Komplett gelöst 3 | 19,99 |
| Lands of Lore 3 | 19,99 |
| Larry Collection | 29,99 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 24,99 |
| Legendäre Asse (Red Baron 2 + Asse der Tiefe) | 34,99 |
| Links LS 2000 - 10 Courses | 39,99 |
| Little Big Adventure 1 | 9,99 |
| Lords of the Realm 2 + Mission | 34,99 |
| Lucas Arts: 10 Adventures | 34,99 |
| M1 Tank Platoon 2 | 24,99 |
| Magic: The Gathering | 24,99 |
| Magic: Spells of the Ancient | 19,99 |
| Master of Orion 1 | 9,99 |
| Mech Commander | 34,99 |
| Mechwarrior 2 | 9,99 |
| Mechwarrior 3 | 24,99 |
| dto. Pirates Moon Add-On US | 59,99 |
| Medicopter 117 | 39,99 |
| Messiah | 29,99 |
| Midnight Racing | 39,99 |
| Midtown Madness | 24,99 |
| Monkey Island 1+2 | 22,99 |
| Monopoly Junior | 14,99 |
| Monopoly Star Wars | 24,99 |
| Monopoly WM Edition | 9,99 |
| Moorhuhnjagd 1 | 19,99 |
| Moorhuhnjagd 2* | 24,99 |
| Motorcross Madness | 29,99 |
| Moto Racer 2 Classic | 29,99 |
| Nascar Speed Pack | 34,99 |
| Nations - Fighter Command | 39,99 |
| Need for Speed 2 | 9,99 |
| Need for Speed 3 Cl. | 29,99 |
| Need for Speed 4 | 29,99 |
| Navy Arena | 39,99 |
| Newman Haas Racing | 14,99 |
| Nice 2 Kingsize | 34,99 |
| Nihilist | 9,99 |
| Nocturne | 19,99 |
| Nox | 29,99 |
| Outcast | 19,99 |
| Outlaws | 24,99 |
| Panzer General IV | 39,99 |

| | |
|---|---|
| Panzer General | 9,99 |
| Passion Pinball | 24,99 |
| Patti Pins Bondage Poker | 24,99 |
| Peacemaker | 34,99 |
| Phantasmagoria 1 | 24,99 |
| Phoenix | 24,99 |
| Pinball Classics Vol. 1 | 29,99 |
| Pinball Classics Vol. 2 | 29,99 |
| Pirates Gold | 9,99 |
| Pizza Syndicate | 39,99 |
| dto. Mission | 24,99 |
| Police Quest 1+2 | 24,99 |
| Populous 3 | 14,99 |
| Prince of Persia | 9,99 |
| Prisoner of Ice | 9,99 |
| Privateer 2: The Darkening | 9,99 |
| Pro Pinball: Big Race USA | 24,99 |
| Quest for Glory 5 | 24,99 |
| Railroad Tycoon 2 Gold Pack | 34,99 |
| Rail Road Tycoon DeLuxe | 9,99 |
| Rally Championship 2000 | 39,99 |
| Red Baron 2 Classic | 19,99 |
| Red Baron 3D | 24,99 |
| Rent-a-Hero | 14,99 |
| Revolt | 24,99 |
| Ring der Nibelungen | 24,99 |
| Road Rash | 9,99 |
| Rollcage Stage 2 | 34,99 |
| RTL Boxen | 39,99 |
| Rückkehr nach Krondor | 24,99 |
| SAGA – Age of Vikings | 24,99 |
| Sanitarium | 29,99 |
| Sammy Sosa's Baseball* | 39,99 |
| Schleichfahrt | 24,99 |
| Sentinel Returns | 9,99 |
| Septerra Core | 34,99 |
| Seven Kingdoms 2 | 9,99 |
| Shadowman | 14,99 |
| Shadow Company | 9,99 |
| Shadow of the Empire | 24,99 |
| Shanghai 2 Drachenauge | 9,99 |
| Shanghai Dynasty | 24,99 |
| Shanghai Dynasty II | 39,99 |
| Silent Service 2 | 9,99 |
| Silver | 29,99 |
| Sim Ant | 9,99 |
| Sim Copter | 9,99 |
| Sim City Classic | 9,99 |
| Sim Farm | 9,99 |
| Sim Life | 9,99 |
| Sim Tower | 9,99 |
| Skat: Grand Ouvert | 24,99 |
| Skout | 19,99 |
| Solar Crusade | 9,99 |
| South Park Luv Shack | 9,99 |
| Space Arcade Collection | 14,99 |
| Space Clash | 39,99 |
| Spirit of Speed | 24,99 |
| Sports Car GT Classic | 29,99 |
| Sports TV Boxing | 24,99 |
| Superbike 99 Classic* | 24,99 |

| | |
|---|---|
| Star Fleet Command | 34,99 |
| Starsiege Universe | 34,99 |
| Star Trek: Birth of Federation | 9,99 |
| Star Wars: Behind the Magic | 29,99 |
| Star Wars: Rebellion | 39,99 |
| Star Wars: Dunkle Bedrohung | 39,99 |
| Star Wars: Racer | 39,99 |
| Star Wars: Rogue Squadron | 39,99 |
| Star Wars: Rucksack | 14,99 |
| Starcraft | 34,99 |
| dto. Broodwar dt. | 29,99 |
| dto. Broodwar engl. | 24,99 |
| Streetwars | 9,99 |
| Sumpfhühner | 24,99 |
| Syndicate Wars | 9,99 |
| System Shock 2 Classic* | 24,99 |
| Tellurian Defense | 9,99 |
| Theme Park | 9,99 |
| Theme Park + Theme Hospital | 34,99 |
| Theme Park World | 29,99 |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | 9,99 |
| Trophy Bass 4* | 19,99 |
| Tomb Raider | 39,99 |
| Tomb Raider 2 | 39,99 |
| Tomb Raider 3 | 34,99 |
| Tomb Raider 4 | 39,99 |
| Tombstone 1882* | 39,99 |
| Touring Car Championsship 1 | 24,99 |
| Total Annihilation | 9,99 |
| Total Annihilation: Kingdoms | 9,99 |
| Transport Tycoon | 9,99 |
| Transport Tyc+World Bd. | 19,99 |
| Trick Style | 14,99 |
| Trivial Pursuit | 24,99 |
| Turok 2 | 14,99 |
| Tzar | 34,99 |
| UEFA Champ.League 98/99 | 14,99 |
| Ultima Race Pro | 24,99 |
| Ultimate Nascar Speed Pack | 34,99 |
| Unreal Tournament engl. | 39,99 |
| Viper Racing 450 PS | 19,99 |
| Wall Street Trader | 29,99 |
| Warcraft 2: Battlenet | 34,99 |
| Wargasm | 9,99 |
| Warhammer Collection | 24,99 |
| War in the Gulf | 9,99 |
| Warzone 2100 Pr. Coll. | 29,99 |
| WCW Nitro US | 24,99 |
| Western Front | 24,99 |
| Wheel of Time SP | 29,99 |
| Wing Commander 5 | 29,99 |
| Worms Classic | 14,99 |
| Worms United | 19,99 |
| Worms 2 | 24,99 |
| X-Com - Apocalypse | 24,99 |
| X-Wing vs. Tiefighter + Mission | 39,99 |
| X-Wing : Alliance | 39,99 |
| You don't know Jack 1 | 19,99 |
| You don't know Jack 2 | 29,99 |
| Zork-Grand Inquisitor | 24,99 |
| Zork Nemesis | 9,99 |

**+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++**

## PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| 12 O'OClock High | 69,99 |
| Abomination | 69,99 |
| ACM 1918 | 69,99 |
| Action Man | 39,99 |
| Age of Empire Gold | 69,99 |
| Age of Empire 1 | 39,99 |
| Age of Empires 2 | 79,99 |
| dto. Khan (Mission) | 19,99 |
| dto. Missionen + Kampagnen | 24,99 |
| dto. The Conquerors* | 54,99 |
| Age of Sail* | 74,99 |
| Allegiance edA | 69,99 |
| Alone in the Dark 4* | 79,99 |
| Alpha Centauri Planetary Pack | 49,99 |
| Anno 1602 Königsedition | 54,99 |
| dto: Neue Inseln | 29,99 |
| Anpfiff: RTL Fußball Manager | 74,99 |
| Anstoß 3 | 79,99 |
| Anstoss Action* | 59,99 |
| Aqua* | 79,99 |
| Arcatera | 69,99 |
| Army Men–Air Tactics | 54,99 |
| Army Men in Space | 54,99 |
| Army Men - Oper. Meltdown | 54,99 |
| Art of War 2 | 69,99 |
| Asheron's Call | 69,99 |
| Asterix-Streit um Gallien | 59,99 |
| Atlantis 2 dt. | 79,99 |
| B 17 Mighty Eight* | 69,99 |
| Baldur's Gate: Icewind Dale | 74,99 |
| Baldur's Gate 2* | a.A. |
| **Battle Isle 4 incl. Porto** | **89,99** |
| Battle of Britain | 69,99 |
| Battle Zone 2 | 69,99 |
| Billard Nights | 64,99 |
| Black & White* | 89,99 |
| Blair Witch Project 1* | 74,99 |
| Blair Witch Project 2* | 74,99 |
| Blizzard Anthology | 44,99 |
| Bleem | 59,99 |
| Brockhaus-Text & Bild | 114,99 |
| Bundesliga Manager 2000 | 64,99 |
| Bundesliga Stars 2000 | 74,99 |
| **Bundesliga Stars 2001 incl. Porto*** | **79,99** |
| **Bundesliga 2001Manager incl. Porto*** | **79,99** |
| Business Tycoon | 69,99 |
| Bust a Move 4 | 54,99 |
| Catan – die erste Insel | 69,99 |
| Close Combat Triology US | 119,99 |
| Close Combat 4 | 69,99 |
| Cluedo 3 | 54,99 |
| Codename Eagle | 59,99 |
| Cold Blood* | 79,99 |
| Colin McRae Rally 2* | 79,99 |
| C&C 3 dt incl. Porto | 89,99 |
| C&C 3 engl. | 39,99 |
| **C&C 3 Feuersturm incl. Porto** | **34,99** |
| C&C 3 Firestorm | 39,99 |
| C & C 2 Megabox | 54,99 |
| **C & C 3 Megabox incl. Porto** | **74,99** |

| | |
|---|---|
| C & C: Renegade* | 79,99 |
| C & C: Alarmstufe Rot 2* | 79,99 |
| Corum II - Dark Lord* | 54,99 |
| Creatures 3 | 69,99 |
| Croc 2 | 44,99 |
| Crusaders of M&M | 74,99 |
| Cultures* | 79,99 |
| Daikatana | 69,99 |
| Daikatana engl | 89,99 |
| Dark Project 2 | 79,99 |
| Dark Reign 2 | 69,99 |
| Dark Reign 2 engl | 79,99 |
| Delta Force 2 | 69,99 |
| Demarrage | 44,99 |
| Demolition Racer | 59,99 |
| Demon World 2 * | 74,99 |
| Der Clou 2* | 74,99 |
| Der Patrizier 2* | 74,99 |
| Der Trainer 2 | 49,99 |
| Der Urlaubsraser | 59,99 |
| Der Verkehrsgigant | 72,99 |
| Descent-Freespace 2 | 64,99 |
| Deus Ex US-Box mit dt. Anl. | 74,99 |
| Devil Inside | 79,99 |
| Diablo + Mission | 34,99 |
| Diablo 2 | 79,99 |
| Die Gilde* | 74,99 |
| Die Siedler 3 + Amazonen | 74,99 |
| Die Siedler 3 Gold | 84,99 |
| Die Völker Gold | 54,99 |
| Dino Crisis | 69,99 |
| Dracula Resurrection | 69,99 |
| Dragon Fire* | 64,99 |
| DSF All Star Tennis 2000 | 59,99 |
| DSF Ultimate Golf | 59,99 |
| DSF Welt Fußball Manager | 64,99 |
| Dukes of Hazzard Racing | 74,99 |
| Earthworm Jim 3D | 59,99 |
| East Front 2 | 64,99 |
| Encyclopedia Brit. 2000 | 74,99 |
| dto. Deluxe | 114,99 |
| Enemy engaged | 69,99 |
| European Super League* | 44,99 |
| Evil Dead* | 74,99 |
| Everquest: Ruins of Kunark | 59,99 |
| Evolva | 69,99 |
| Extreme Biker | 44,99 |
| **F1 Champ. 2000* incl. Porto** | **89,99** |
| **F1 2000 incl. Porto** | **89,99** |
| **F1 Manager* incl. Porto** | **89,99** |
| F1 World Grand Prix 99 | 79,99 |
| F22 Lightning 3 | 79,99 |
| F/A 18 | 69,99 |
| F/A 18 Super Hornet | 64,99 |
| Falcon 4.0 | 54,99 |
| Faust | 74,99 |
| Fifa 2000 incl. Porto | 89,99 |
| Fighting Steel | 69,99 |
| Final Fantasy 8 | 79,99 |
| Fire Team | 79,99 |

| | |
|---|---|
| Flight Unlimited 3 | 74,99 |
| Flughafen Manager | 54,99 |
| Flying Heroes | 74,99 |
| Force Commander | 69,99 |
| Ford Racing | 69,99 |
| Formel 1 99 | 69,99 |
| Fritz 6 | 74,99 |
| Fritz 6 Update | 59,99 |
| Frontierland | 74,99 |
| Frontschweine* | 74,99 |
| Gabriel Knight 3 | 69,99 |
| Game Maker 2000 | 89,99 |
| Game Progr. Starter Kit 3.0 | 69,99 |
| Game Progr. Starter Kit 4.0* | 89,99 |
| Giants* | 64,99 |
| Gorasul: Lost Souls* | 74,99 |
| Gothic * | 74,99 |
| GP World | 54,99 |
| Grandmaster Chess* | 69,99 |
| Grand Prix 3* Incl. porto | 89,99 |
| Grand Prix Evolution* | 59,99 |
| Grand Theft Auto Special | 59,99 |
| Gromada* | 74,99 |
| Ground Control | 74,99 |
| Gunship 3 | 69,99 |
| GZSZ Quiz | 54,99 |
| Half Life Generation Pack | 64,99 |
| dto. Opposing Force | 39,99 |
| Hazard | 59,99 |
| Heavy Metal FAKK 2* | 79,99 |
| Heroes of M&M 3 Double P. | 69,99 |
| dto. Expansion Set | 44,99 |
| HOMM 3 Shadow of Death | 69,99 |
| Heroes of M&M Trilogy* | 74,99 |
| Hidden & Dangerous Double | 74,99 |
| Homepage Creator | 44,99 |
| Homeworld 2: Cataclysm* | 64,99 |
| Indy Motocross Grand Prix | 69,99 |
| **Imperium der Ameisen* incl. Porto** | **79,99** |
| Imperium Galactica 2 | 69,99 |
| Insane* | 74,99 |
| Infestation | 44,99 |
| Interstate 82 | 69,99 |
| Invictus | 64,99 |
| I-War Defiance Special Edition | 49,99 |
| Jagdverband 44* | 64,99 |
| Jet Fighter 4* | 74,99 |
| Käfer Total | 59,99 |
| Kiss Psycho Circus | 74,99 |
| Leisure S. Larry Casino | 47,99 |
| Le Mans 24 | 64,99 |
| Lemmings Revolution | 59,99 |
| Links LS Kurs Coll. 4 | 49,99 |
| Links LS 2000 | 84,99 |
| Longest Journey | 74,99 |
| Lucky Luke | 54,99 |
| Majesty | 62,99 |
| Martian Gothic: Unification | 74,99 |
| Maximum Flight | 64,99 |
| Max Payne* | 84,99 |

| | |
|---|---|
| MDK 2 | 64,99 |
| Mercedes Benz Truck Racing* | 69,99 |
| Messiah | 64,99 |
| Metal Fatigue | 69,99 |
| Midtown Madness 2* | 69,99 |
| Might & Magic 7 | 74,99 |
| Might & Magic 8* | 72,99 |
| Might & Magic Mill. | 69,99 |
| Monopoly 2000 | 59,99 |
| Moon Project* | 44,99 |
| Motocross Madness 2 | 64,99 |
| Music 2000 | 69,99 |
| NBA 2000 Incl. porto | 79,99 |
| Need for Speed 4 | 79,99 |
| **Need for Speed Motor City* incl. Porto** | **79,99** |
| **dto: Porsche incl. Porto** | **89,99** |
| **NHL 2001* incl. Porto** | **89,99** |
| **No One Lives Forever* incl. Porto** | **79,99** |
| Odyssee | 74,99 |
| Omikron - The Nomas Soul | 79,99 |
| Paris 1313* | 59,99 |
| Pharao = Caesar 4 | 74,99 |
| dto. Mission: Kleopatra* | 39,99 |
| PGA Golf 2000* | 44,99 |
| Planscape Torment | 64,99 |
| Player Manager 2000 | 69,99 |
| Play the Games Vol. 2 | 54,99 |
| Play the Games Vol. 3* | 64,99 |
| Pokemon Druckstudio blau | 44,99 |
| Pokemon Druckstudio rot | 44,99 |
| Police Quest Swat 3 | 64,99 |
| Pro Pinball Collection | 64,99 |
| Pro Pinball: Fantastic Journey | 54,99 |
| Rainbow Six Gold | 59,99 |
| Rallymasters | 69,99 |
| Ran Trainer 3 | 54,99 |
| Real Never Ending Story* | 74,99 |
| Reach for the Stars 2* | 69,99 |
| Renegade Racing | 64,99 |
| Resident-Evil 3* | 79,99 |
| Revenant | 79,99 |
| Riding Star | 69,99 |
| Risiko 2 | 59,99 |
| Rising Sun | 69,99 |
| Roland Garros Tennis 2000 | 64,99 |
| Roller Coaster Tycoon | 49,99 |
| dto. Add-on | 34,99 |
| Satanica | 59,99 |
| Search & Rescue 2* | 64,99 |
| Die Sims | 79,99 |
| dto. Mission: Das volle Leben* | 29,99 |
| Shadow Quests | 44,99 |
| Shadow Watch | 74,99 |
| Sheep* | 69,99 |
| Shogun | 69,99 |
| Sim City 3000 Deutschl. | 69,99 |
| Simon the Sorcerer 3* | 69,99 |
| Slave Zero | 69,99 |
| Soft DVD Max | 49,99 |
| Soulbringer | 74,99 |

| | |
|---|---|
| Spec Ops 2 | 59,99 |
| StarLancer | 84,99 |
| Starship Soldiers | 74,99 |
| Star Trek Armada | 69,99 |
| Star Trek Captain's Chair | 79,99 |
| Star Trek Conquest Online* | a.A. |
| Star Trek - Der Aufstand | 74,99 |
| Star Trek - Klingon Academy | 74,99 |
| Star Trek - New Worlds* | 64,99 |
| Star Trek - Voyager* | 79,99 |
| Star Trek - Star Fleet Comm. | 64,99 |
| Star Trek - Voyager | 79,99 |
| Star Wars - Droids | 39,99 |
| Star Wars - Die neue Welt | 39,99 |
| Star Wars - Magie d. Mythos | 44,99 |
| Stunt GP | 54,99 |
| Sudden Strike* | 79,99 |
| Superbike 2000 | 69,99 |
| Super 1 Karting | 69,99 |
| Supreme Snowboarding | 69,99 |
| Suzuki Alstare Racing | 54,99 |
| Tachyon | 69,99 |
| Team Alligator | 72,99 |
| Techno Mage* | 72,99 |
| Test Drive 6 | 69,99 |
| Thandor | 59,99 |
| Theocrazy | 69,99 |
| TNN Outdoors Pro Hunter 2* | 74,99 |
| Tony Hawk's Pro Skater | a.A. |
| Traitors Gate | 49,99 |
| Triple Play 2001 Incl. porto | 79,99 |
| Trivial Pursuit 2000 | 59,99 |
| UEFA Manager 2000 | 74,99 |
| UEFA Champ. League 2000 | 74,99 |
| Ultima Online Second Age | 49,99 |
| Ultima 9 Ascension | 69,99 |
| Ultima World Edition | 74,99 |
| dto. Renaissance | 29,99 |
| Unter schwarzer Flagge | 79,99 |
| Urban Chaos | 74,99 |
| USAF-US Air Force | 69,99 |
| V-Rally 2* | 59,99 |
| Vampire dt. oder engl. | 89,99 |
| dto. Special-Edition im Sarg | 119,99 |
| Vikings | 74,99 |
| Virtual Pool Hall | 54,99 |
| Virtual Skipper | 59,99 |
| Wall Street Tycoon | 69,99 |
| Warhammer 40K - Chaos Gate | 69,99 |
| Warhammer 40K - Rites of War | 69,99 |
| Warlords Battlecry* | 74,99 |
| Wet Attack | 44,99 |
| Wild Wild West | 59,99 |
| Worms: Armageddon | 49,99 |
| X–Beyond the Frontier | 39,99 |
| dto. Mission X-Tension | 34,99 |
| dto. Special Spiel+Mission | 59,99 |
| X-Files: The Game | 79,99 |
| You don't know Jack 3 | 74,99 |
| Zeitmaschine | 74,99 |

**Sie suchen ein Spiel? Wir haben viele - fragen lohnt sich...**

# Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

## BEQUEM BESTELLEN:

**Unsere Bestelladresse für Deutschland:**

① Telefon 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

**Unsere Bestelladresse für Österreich:**
Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

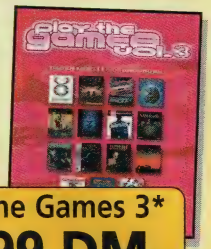
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

**Sie erreichen unser Call Center:**
**Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr**

**+++ Kein Mindestbestellwert +++**

## ACCESSORIES:

| | |
|---|---|
| Netzwerkbundle | 109,99 |
| CH Flightstick Pro | 124,99 |
| CH F 16 Combat Stick | 189,99 |
| dto. USB | 214,99 |
| CH F 16 Fighter Stick | 189,99 |
| CH Flight Stick Pro | 124,99 |
| CH Flight Sim Yoke | 239,99 |
| CH Flight Sim Yoke USB | 269,99 |
| CH Force FX Feedback | 169,99 |
| CH Mach 1 | 34,99 |
| CH Pedals | 139,99 |
| CH Pedals Pro | 209,99 |
| CH Pedals Pro USB | 259,99 |
| CH Throttle | 34,99 |
| CH Throttle Pro | 179,99 |
| CH Virtual Pilot | 169,99 |
| CH Virtual Pilot Pro | 179,99 |
| Gravis Analog Pro Joystick | 19,99 |
| Gravis Gamepad | 19,99 |
| Gravis Gamepad Stinger | 49,99 |
| Gravis Xterminator Contr. | 99,99 |
| Gravis Xterminator Gamepad | 84,99 |
| Gravis Gamepad Pro (USB) | 29,99 |
| **Logitech:** | |
| Wingman | 29,99 |
| Cordless MouseMan Wheel | 99,99 |
| Cordless Wheel Maus | 64,99 |
| MouseMan Wheel | 69,99 |
| Wheel Mouse Optical | 69,99 |
| Extreme Digital 3D | 69,99 |
| Interceptor | 99,99 |
| Force | 189,99 |
| Gamepad | 44,99 |
| Gamepad Extreme | 74,99 |
| Formula | 144,99 |
| Formula Force | 269,99 |
| Thunderpad | 19,99 |
| **Microsoft Sidewinder:** | |
| Gamepad | 54,99 |
| Gamepad Pro | 64,99 |
| Dual Strike | 89,99 |
| Freestyle Pro | 99,99 |
| Plug and Play (USB) | 34,99 |
| Precision Pro Joystick | 99,99 |
| Force Feedback Pro 2.0 Stick | 199,99 |
| Force Feedback Wheel USB | 239,99 |
| Precision Racing Wheel | 109,99 |
| Intellimouse Explorer | 99,99 |
| Intellimouse Optical | 79,99 |
| IntelliEye | 79,99 |
| Cordless Wheel Maus | 59,99 |
| Internet Keyboard | 44,99 |
| Natural Keyboard Pro | 94,99 |
| **Saitek** | |
| Dashboard | 39,99 |
| **Saitek:** | |
| Game Mouse 2 (Pad + Mouse) | 89,99 |
| Pad P 2000 Freestyle | 69,99 |
| Pad P750 | 54,99 |
| Cyborg 3D Digital Stick | 89,99 |
| Cyborg 2000 | 59,99 |
| X-36 Flightstick | 189,99 |
| R4 Racing Wheel | 129,99 |
| R4 Force Feedback Wheel | 219,99 |
| **Guillemot** | |
| Ferrari Lenkrad | 94,99 |
| Ferrari FF Lenkrad | 229,99 |
| **Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD** | |
| Creative Labs | |
| SB Live 1024 PCI | 129,99 |
| SB Live Platin PCI | 429,99 |
| SB 4 Point Surr. 1000 | 144,99 |
| Creative 3D Blaster GTS2 32 MB AGP | 649,99 |
| Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM 4 x AGP | 649,99 |
| **Action-Figuren:** | |
| Crash Bandicoot je | 24,99 |
| Metal Gear Solid je | 24,99 |
| Resident Evil je | 24,99 |
| Spawn je | 24,99 |
| Tekken 3 je | 29,99 |
| Wing Commander je | 19,99 |

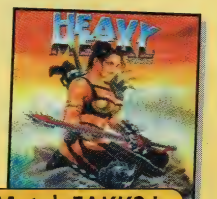



**Play the Games 3***
**64,99 DM**

**Ground Control**
**74,99 DM**

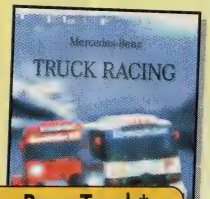
**Blair Witch***
**74,99 DM**

**Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?**
**Immer aktuell in unserem Online-Shop...**
**... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.gameit.com !!!**




**Heavy Metal: FAKK2***
**79,99 DM**

**Age II Mission***
**54,99 DM**

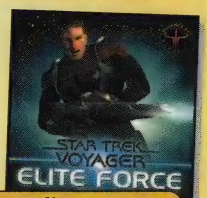



**Mercedes Benz Truck***
**69,99 DM**

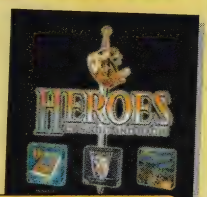
- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

**Moon Project***
**44,99 DM**




**Voyager - Elite Force***
**79,99 DM**




**HOMM Trilogy***
**74,99 DM**

PORTO FREI

**Imp. d. Ameisen***
**79,99 DM**

**Might & Magic 8***
**72,99 DM**

# SAISONAUFTAKT: BU

© The Stock Market/Photo Jon Feingersh

Seit gut drei Wochen läuft die 38. Bundesligasaison, bald rollt der Ball auch wieder auf dem Monitor: In den nächsten Monaten erscheinen viele Neuheiten für Manager und Kicker!

Mal ehrlich: Die deutsche Fußballkrise beschränkt sich nicht allein auf unsere überalterte Nationalelf, auch im PC-Stadion wird das innovative Spiel am Ball immer seltener. Zu viel Bewährtes, zu wenig Neues. Höchste Zeit, dass frischer Wind den angestaubten Matthäus-Effekt auf die Tribüne weht...

## Fußballmanagement

...war ja lange eines der beliebtesten Genres hierzulande. Doch die goldenen Jahre eines *Bundesliga Manager* von Software 2000 sind längst Geschichte, mit wachsender Komplexität der Programme schien das Publikum zunehmend das Interesse zu verlieren. Warum? Wir tippen auf das Fehlen praktikabler Multiplayer-Modi.
Konnte man etwa beim *Bundesligamanager Prof.* oder Ikarions *Hattrick!* mit ein paar Kumpels an einem gemütlichen Abend noch locker eine komplette Saison zocken, ist das angesichts der heutigen Feature-Flut nicht mehr drin – die aktuellen Genrechampions wie *Anstoß 3* von Ascaron und Heart-lines *Kicker Fußballmanager* bieten schlicht zu viele Handlungsmöglichkeiten. Wer will schon ewig warten, bis der Mitspieler seinen Zug abgeschlossen hat? Neben einem Zeitlimit können hier auch Netzwerk- sowie Internetoptionen, die gleichzeitiges Agieren ermöglichen, eigentlich nur Notlösungen sein: Auge in Auge vor einem Rechner will man Erfolge und Niederlagen erleben!
Ein weiterer Aspekt ist die grafische Präsentation. Wenn schon Strategiespiele im

# NDESLIGA 2000/2001

3D-Schick eines Egoshooters daherkommen, mag das verwöhnte Publikum darauf natürlich auch bei Fußballmanagern nicht mehr verzichten. Zumindest dieser Entwicklung tragen bis auf Heart-line, wo man auch beim *Kicker Fußballmanager 2* weiterhin auf Spielszenen in Iso-Darstellung baut, nun eigentlich alle Hersteller Rechnung. So überarbeitet Ascaron derzeit die 3D-Engine von *Anstoß 3* im Hinblick auf die in Verbindung mit dem Manager spielbare Simulation *Anstoß Action*. Und Electronic Arts setzt mit *Bundesliga 2001 – Der Fußballmanager* die dank FIFA-Optik von Jahr zu Jahr hübschere Managerreihe fort.
Innovatives in punkto Gameplay will Silverstyle Entertainment mit *Anpfiff – Der RTL Fußballmanager* bieten. Hier erhält der Spieler Gelegenheit eine Karriere als Ledertreter zu machen, ehe er das Trikot gegen einen Businessanzug tauscht.
Mehr an Otto Normalzocker richtet sich im kommenden Jahr dagegen die Fun-Edition des *Kicker Fußballmanager*. Dazwischen sucht Software 2000 den goldenen Mittelweg: Mit Übersichtlichkeit, einem nicht übertriebenen Maß an Komplexität, spielbaren Multiplayer-Modi und umwerfenden 3D-Szenen wollen die Ex-Champions aus Eutin nach dem Abgang der Bundi-Macher von Heart-line wieder an die Tabellenspitze im Genre. Wir durften den Meister in spe auf den folgenden Seiten erstmals genauer unter die Lupe nehmen.

## Fußballsimulationen

Die FIFA-Reihe von EA dominiert dieses Genre seit Jahren – aber nur mangels ernst zu nehmender Konkurrenz, wie spitze Zungen immer wieder behaupten. So oder so, Angriffe wie Segas *Worldwide Soccer* (spaßiger Straßenfußball) konnten ebenso erfolgreich abgewehrt werden wie die Attacken von *UEFA Champions League Saison 1999/2000*. Dabei hatte der Titel von Silicon Dreams/Eidos zwar wenig für die Augen, aber viel in Sachen realitätsnaher KI zu bieten. Hier stellen die Akteure wenigstens eine vernünftige Freistoßmauer auf; nicht das einzige Manko beim Platzhirsch: Ist eigentlich noch niemandem aufgefallen, dass die gegnerischen Verteidiger z.B. bei *Euro 2000* bisweilen wie angewurzelt stehen bleiben, wenn man selbst beim Strafraum ein kreatives Päuschen à la Basler einlegt? Raum für eine verbesserte Spielkultur ist also vorhanden. Bleibt abzuwarten, ob EA ihn in *FIFA 2001* oder *Bundesliga Stars 2001* nutzen kann. Auch dazu mehr im Rahmen dieses Specials. (st)

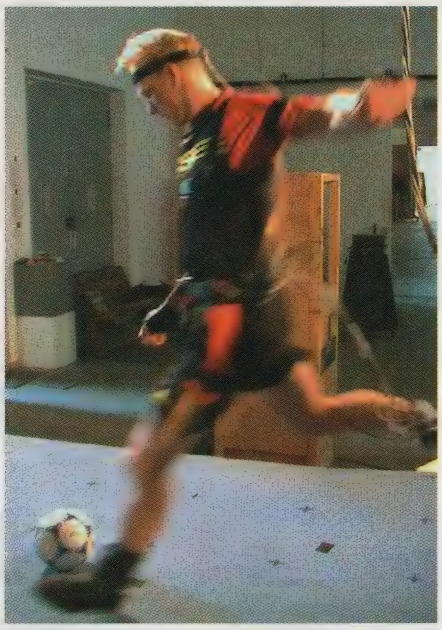
**Ein Klassiker, unter Multiplayern bis heute beliebt: *Bundesliga Manager Professional***

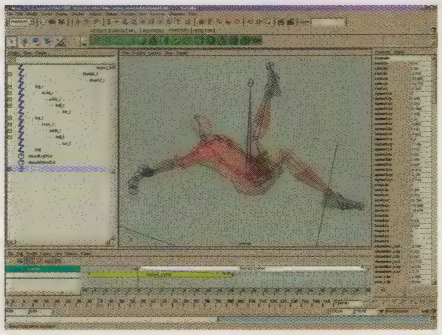
**Meisterliche Präsentation, schwache KI: Nichtangriffspakt am Strafraum bei *Euro 2000***

**In *UEFA Champions League Saison 1999/2000* agieren die Kicker nicht nur beim Mauerbau sehr clever**

**Die aktuellen Champions im Fußballmanagement: *Anstoß 3* und *Kicker Fußballmanager***

# bundesliga manager





**Für das Motion Capturing wurde Carsten Ramelow, Mittelfeldspieler bei Vizemeister Bayer Leverkusen, verdrahtet. Die Bewegungsabläufe hat anschließend die Animationssoftware „Maya" aufbereitet**

Software 2000 als Vorbild für unsere Nationalelf: Nach der Trennung von alten Mitstreitern und zweijährigem Neuaufbau greift man wieder nach dem Titel!

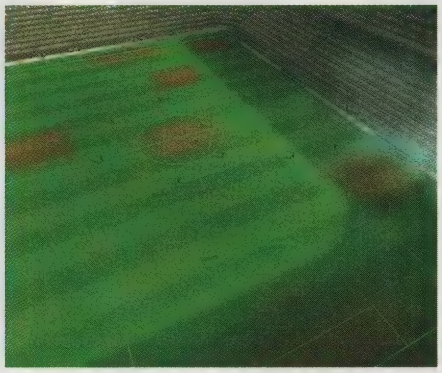
Lange stand der „Bundi" an der Spitze des digitalen Fußballmanagements, zwischen 1989 und 1994 verteidigte er in drei Inkarnationen erfolgreich seinen Titel als Genre-Meister: An die Qualitäten von *Bundesliga Manager*, *Bundesliga Manager Professional* und *Bundesliga Manager Hattrick* reichte kein Konkurrenzprodukt hin. Doch dann stellte man sich in Eutin mit dem *Bundesliga Manager '97* selbst ein Bein – das Programm erschien voller Bugs. Bis Patches die gröbsten Fehler beseitigt hatten, war der gute Ruf bereits verspielt…

Ein Jahr später zog dann der im Vergleich zum Vorgänger nur dezent aufpolierte, dafür aber wenigstens bugfreie *Bundesliga Manager 98* einen vorläufigen Schlussstrich unter die klassische Serie. Die Ur-Bundis Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier gründeten mit Heartline ihren eigenen Verein und veröffentlichten 1999 zunächst *Kurt*, acht Monate darauf dann den *Kicker Fußballmanager*. Doch zu Beginn kommenden Jahres will Software 2000 mit neuen Leistungsträgern an alte Erfolge anknüpfen.

„Wir konzentrieren uns diesmal auf die sportlichen Aspekte"
**Paul Guillaumon, Quality Assurance**

An der Spitze des aktuellen Entwicklungsteams steht ein Mann mit Erfahrung, denn Development Director Mathias Reichert ist schon seit dem *Bundesliga Manager Professional* für die Projektkoordination zuständig. Er zeigte sich während unseres Besuchs in Eutin ganz begeistert von der Formstärke seiner Mannschaft: „Aufgrund der Abgänge mussten wir den *Bun-*

Die 3D-Szenen sehen bereits jetzt umwerfend aus



*desliga Manager X* quasi von Grund auf neu konzeptionieren. Und das hat wunderbar geklappt! So setzen wir jetzt unter anderem auf zeitgemäße 3D-Begegnungen, die nicht vorgefertigt sind, sondern live berechnet werden." Das große Erfolgsgeheimnis sieht Programmierer Martin Wölk aber in der richtigen Mischung aus Neuem und Bewährtem: „Der *Bundesliga Manager Professional* gilt bei den meisten Fans bis heute als bester Teil der Serie. Das mag vor allem an der Übersichtlichkeit liegen, die auch in Multiplayer-Partien den Spielfluss nicht hemmt. Dieses Feeling wollen wir wieder in den Mittelpunkt stellen!"

„Die Auswirkungen seiner Aktionen sollen für den Spieler stets nachvollziehbar sein"
**Martin Wölk, Programmierer**

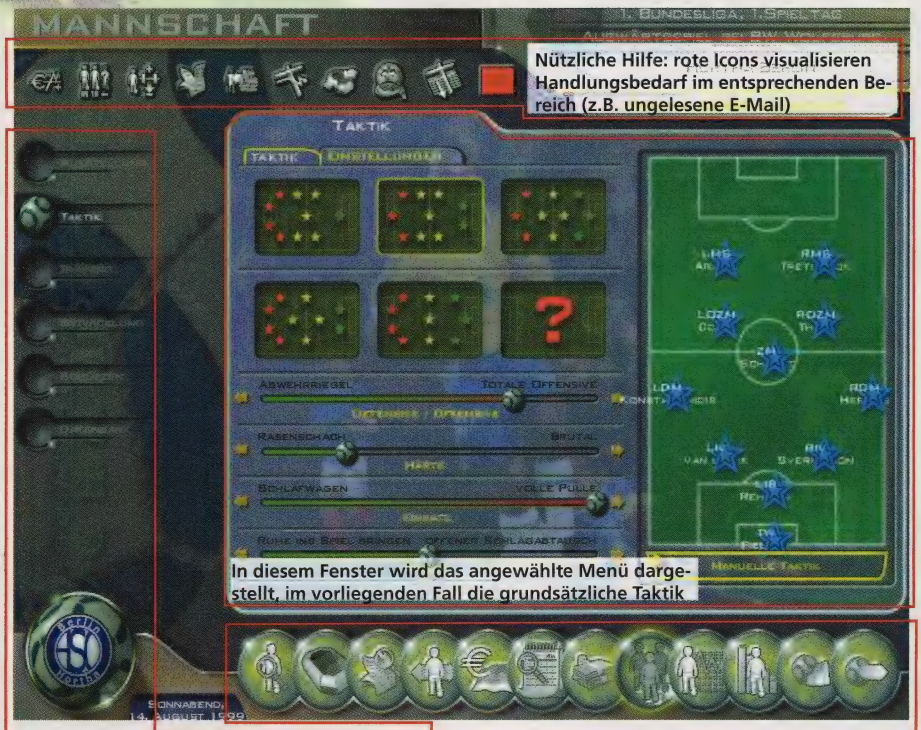
Ein Fall für Vereinsmeier, denn hier bleibt man dem einmal gewählten Club über die unbegrenzte Spieldauer hinweg treu. Damit das nicht schwer fällt, wird man das Spiel zu Beginn über verschiedene Schwierigkeitsgrade und den Umfang der Automatikfunktionen an die eigenen Bedürfnisse anpassen können. Später sorgt dann das bis auf optische Retuschen bereits fix und fertige Benutzerinterface dafür, dass maximal zwei Mausklicks genügen, um jedes beliebige Menü zu erreichen. Eine durchdachte Menüstruktur für vielfältige, aber dabei nicht überkomplexe Aktionsmöglichkeiten hatte Paul Guillaumon, der zuständige Mann für die Qualitätssicherung, seinen Jungs ins Lastenheft geschrieben.

Die Parole lautete somit, Konzentration auf das Wesentliche bei Verzicht auf „artfremden" Schnickschnack wie Aktienhandel, Fußballtoto usw.. Mageres Minimalmanagement braucht deshalb aber niemand zu befürchten, auf knapp 40 Bildschirmen wird man alle genreüblichen Features finden. Allerdings sind sie vom Ausbau des Stadions bzw. der Peripherie über die Sponsorensuche oder den Vertragspoker mit den Schützlingen bis hin zum Transfermarkt so benutzerfreundlich gestrickt, dass sich das umfangreiche Aufgabenpensum mühelos und flott bewältigen lässt.

Abwehr, Mittelfeld und Angriff lassen sich spezifische taktische Anweisungen verklicke(r)n

Für die Anzahl der Trainingslager pro Saison gibt es keine Beschränkung mehr

Komfort will Martin Wölk den Spielern insbesondere in sportlichen Belangen wie dem Training, bei detaillierten taktischen Vorgaben oder der Mannschaftsaufstellung bieten: „Vielfältige Automatikfunktionen oder vorgefertigte Trainingspläne bie-




Nützliche Hilfe: rote Icons visualisieren Handlungsbedarf im entsprechenden Bereich (z.B. ungelesene E-Mail)

In diesem Fenster wird das angewählte Menü dargestellt, im vorliegenden Fall die grundsätzliche Taktik

Für die einzelnen Bereiche erscheint links die jeweilige Liste mit den Untermenüs

Alle Hauptmenüs erreicht man bequem über die stets präsente Iconleiste am unteren Bildschirmrand

Keine Panik, vorgefertigte Trainingspläne mit speziellen Schwerpunkten werden mitgeliefert

Die Stadien werden sich auf bis zu 150.000 Plätze ausbauen lassen

ten wir optional, doch am wichtigsten ist, dass die Auswirkungen aller Eingriffe ganz klar ersichtlich sind. So kann man etwa anhand eines Diagramms jederzeit ablesen, wie bestimmte Trainingseinheiten die Entwicklung der 28 Spielerattribute beeinflussen." Anwenderfreundlich sind auch das E-Mail-System sowie insbesondere die stets präsente Warnleiste – acht Icons weisen den Manager vor dem Monitor auf eventuelle Versäumnisse hin. Für Multiplayer-Partien scheint der neue Bundi also trotz des Fehlens von Netzwerk- und Internetoptionen geradezu prädestiniert: übersichtlich, aber nicht überkomplex und dennoch reichlich Spieltiefe bietend. Hinzu kommt, dass die gesellige Runde vor dem Computer nach Belieben eigene Szenarien kreieren darf; etwa individuelle Ligen mit drei bis 20 Teams inklusive spezieller Pokalwettbewerbe. Doch der leistungsstarke Editor hat noch mehr in petto. Neben dem Herumbasteln an Spielerdaten lassen sich mit diesem Feature des Programms auch Vereinswappen und Kickerporträts einbinden. Paul Guillaumon versicherte uns: „Natürlich werden wir den Editor vorab veröffentlichen." Damit dürften die Originaldaten zum Verkaufsstart auf den Fanseiten im Internet verfügbar sein.

„Wir wollen wieder jenen Spielspaß vermitteln, der den *Bundesliga Manager Professional* zum beliebtesten Teil der Serie gemacht hat!"
**Mathias Reichert, Development Director**

Es können übrigens alle Mannschaften einer Liga (also bis zu 20) von Mitspielern übernommen werden. Das dürfte allerdings ein mächtiges Gedrängel vor dem Rechner geben. Ohnehin müssen sich Multiplayer in punkto Liveübertragung auf eine Partie einigen. Und damit wären wir auch schon bei den optischen Vorzügen von *Bundesliga Manager X* angelangt: Die im Vollbild mit 320 x 240 bis 1280 x 1024 Pixeln bei bis zu 32 Bit Farbtiefe ablaufenden Begegnungen sind eine wahre Augenweide – dank Softwaremodus auch ohne 3D-Beschleunigerkarte. Zwar erreichen die unter Mitwirkung des Mittelfeldspielers Carsten Ramelow vom Vizemeister Bayer Leverkusen erstellten Motion-Capturing-Animationen nicht ganz die Qualität eines *FIFA 2000*, aber die bislang aufwendigste Rasen-Action im Genre dürfte dennoch garantiert sein. Sonne bzw. Flutlicht lassen Lensflares über den Bildschirm huschen, in der Fankurve werden Fackeln abgebrannt, Schnee und Regen beeinflussen realistisch das Ballverhalten.
Die komplett in Echtzeit berechneten Matches werden rund zwei Minuten dauern. „Das heißt aber nicht, dass man nur die Highlights zu sehen bekommt – eher eine Art gerafftes Spiel, wie man es von Fußballsimulationen bei entsprechend kurz eingestellter Halbzeitlänge kennt", erklärte Martin Wölk. Wir wollen es nur zu gerne glauben. So wie wir dem ambitionierten Team aus Eutin wünschen, dass der *Bundesliga Manager X* die in Richtung Echtzeitstrategie und Egoshooter abgewanderten Zockermassen wieder in das PC-Stadion zurückzuholen vermag. Fußballmanagement war zu Beginn der Bundi-Serie eines der beliebtesten Genres hierzulande, warum soll es nicht wieder so werden? (st)

**Bundesliga Manager X**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Software 2000 |
| GENRE: | Fußballmanagement |
| ERSCHEINT: | 1. Quartal 2001 |
| ONLINE-INFO: | www.software2000.de |

# stressfrei!

www.gameit.com

GAME it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Produktinfo 017
www.cernydesign.de

Alle Jahre wieder beschert EA Sports den Fans eine neue Fußballerei mit FIFA-Segen. Erreicht die jüngste Auflage nun endlich Perfektion?

Keine Frage: Im Gesamteindruck ist die FIFA-Reihe ungeschlagen, da kann man getrost bis in die Tage des Sega Mega Drive zurückblicken. Ordentliche Kicker-Intelligenz, intuitive Steuerung und vor allem eine überragende Präsentation waren stets die Markenzeichen der Serie und ziehen Jahr für Jahr mehr Fans ins Lager von Electronic Arts. Doch obwohl mit jeder Version mehr Schwächen (etwa im Mauerbau und Abseitsverhalten) beseitigt wurden, gab es doch immer wieder störende Details zu bemängeln. Ist das nun bald endgültig Geschichte?

Das beste Fußballspiel aller Zeiten – mal wieder!

Zumindest nicht, was die in Japan bereits seit Mai erhältliche 2001-Variante für die Playstation 2 betrifft. Aber auf dem PC soll laut Produzent Andy Abramovici ja alles anders werden: „Die PC-Version von FIFA 2001 wird nochmals völlig überarbeitet – wir wissen, was wir unseren Fans schuldig sind!" Das wäre wohl in erster Linie der immer wieder angekündigte und jedes Mal aufs Neue verschobene Online-Modus. Und in der Tat, noch diese Weihnachten werden endlich bis zu acht Teilnehmer in der Lage sein, packende Internet-Duelle auszutragen! Allerdings steht noch nicht fest, ob so auch komplette Saisons mit all ihren Pokalbegegnungen gespielt werden können. Da neuerdings zudem Abstiege in die zweite Liga möglich sind, wären die Wartezeiten vermutlich zu lange bzw. Tabellen- und Spielerverwaltung zu aufwendig für eine sinnvolle Modempartie.

Speziell in die Datenbank der Balltreter wird diesmal nämlich viel Arbeit investiert. Nachdem sich reale Fußballer ja über die mangelnde Ähnlichkeit zu ihren Konterfeis in *Bundesliga Stars 2000* beschwert hatten und auch die animierten Polygonköpfe in *FIFA 2000* nicht allzu realistisch ausgefallen waren, trugen die kanadischen Entwickler einen ganzen Berg zusätzlicher Informationen zusammen. Der Lohn der Mühe sind nicht nur äußerliche Details, sondern individuelle Spielertypen, die sich auf dem Rasen ihren Anlagen entsprechend verhalten: Während der abgeklärte Routinier keinem Zweikampf aus dem Weg geht und mit stoischer Ruhe Gelbe Karten kassiert, trennt sich der nervöse Anfänger eher vom Ball, als auf eigene Faust den Durchbruch zu wagen. Ob sich Hitzköpfe aber tatsächlich eine Gelb-Rote Karte fürs Meckern einhandeln, darf bezweifelt werden – so viel Realismus will man dem Gamer dann vermutlich doch nicht zumuten.

Schade eigentlich, schließlich lassen sich Schiedsrichterstrenge, Kartenflut und andere Spielparameter wie gehabt über das vertraute Optionsmenü variieren. Was es dagegen wieder einmal nicht geben wird, ist die freie Konfiguration des Gamepads. Freilich stellt ein Steuerknochen mit zehn

**Für die überarbeiteten Animationen standen einmal mehr prominente Fußballer Modell**

**Abhängig von ihren Charakterwerten sollen die Spieler nun ein unterschiedliches Zweikampfverhalten an den Tag legen**

Buttons auch in der Standardbelegung die optimale Wahl dar, dennoch wäre eine manuelle Auswahl der Schuss-, Pass- und Sprinttasten schon lange überfällig. Quasi als Trost spendierten die Grafiker den hervorragend animierten Dribbelkünstlern einige neue Tricks, für die bereits im Vorfeld der Europameisterschaft bekannte Spieler wie Lothar Matthäus oder Edgar Davids in die Motion-Capture-Anzüge gesteckt wurden. Auch am Spielfeldrand wird sich jetzt etwas mehr tun als bei den Pappkameraden der Vorgänger: Gestikulierende Trainer und Stadionordner, rotierende Bandenwerbung und vorüberziehende Wolkenschatten verwischen endgültig die Grenze zwischen Spiel und Liveübertragung.

Diese Äußerlichkeiten sind jedoch nur die Einstiegsdroge, den echten Fußballer überzeugen die innneren Werte. Rund 50 Nationalteams sowie 17 Ligen aus aller Welt sind doch ein Wort – zumal die Kicker dank der exklusiven Lizenz mit ihren originalen Namen und Trikots sowie in korrekten Mannschaftsstärken in den virtuellen Pendants authentischer Stadien einlaufen werden. Letztere sind nun je nach Heim- oder Auswärtsspiel mit Fans beider Lager besetzt, welche sich abhängig vom Geschehen auf dem Rasen lautstark bemerkbar machen. So darf man als Gast nicht mehr hoffen, für einen verwandelten Foulelfmeter tosenden Beifall zu ernten – eher schon ein gellendes Pfeifkonzert. Wo wir gerade davon sprechen: Wer sich nicht mehr mit den deutschen Nationallosern auf den heiligen Wembley-Rasen traut, durfte in der PS2-Version mit der unverbrauchten U21-Mannschaft internationale Erfolge erringen. Ob dieser Spielmodus auch auf dem PC die seit *Frankreich 98* üblichen Klassik-Matches ergänzen wird, wollte Andy Abramovici nicht verraten, aber: „Wir haben noch ein, zwei Überraschungen im Ärmel."

Gründe zur Vorfreude gibt es damit genug, doch warten wir es ab. Erst die Endversion kann zeigen, ob die aufgeführten Verbesserungen wieder einmal „nur" das Umfeld oder endlich auch das Geschehen auf dem Platz nachhaltig verändern. Speziell kleinere KI-Schwächen der Vorgänger sollen bis zum Eröffnungsmatch im Joker-Stadion noch ausgemerzt werden, auch das Spiel ohne Ball gab ja gelegentlich Anlass zur Kritik. Aber Hand aufs Herz: Wollen die Fans überhaupt ein ganz neues FIFA? (mz)

Die Originalstadien wurden nochmals überarbeitet und bieten jetzt mehr Hintergrundanimationen

Dank massiv erhöhter Polygonzahl und realistischer Größenverhältnisse sehen die Kicker ihren Vorbildern nun deutlich ähnlicher

Die Freistoßmauer lässt noch immer Raum für Verbesserungen (und Torschüsse)

**FIFA 2001**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Electronic Arts |
| GENRE: | Fußballsimulation |
| ERSCHEINT: | November 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.easports.com |

# DEMNÄCHST IN DIESEM STADION

## ANPFIFF: DER RTL FUSSBALLMANAGER

Silver Style Entertainment hat mit dem TV-Sender RTL, Trainerlegende Giovanni Trapattoni und Ex-Nationalspieler Hansi Müller nicht nur zugkräftige Partner für dieses **Fußballmanagement** gewinnen können, man baut auch auf ein innovatives Konzept. So kann der Spieler hier zunächst eine Karriere als Profikicker absolvieren, ehe er die Vereinsgeschicke vom Schreibtisch aus lenkt. Eine weitere Besonderheit wartet im Star-Modus: Betreuen Sie das bis ins Detail (Charakter, Position etc.) nachgebildete Digi-Pendant eines real existierenden Spitzenfußballers. Das Testmuster erwarten wir bereits für die nächste Ausgabe.

### Anpfiff: Der RTL Fußballmanager

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Silver Style Entertainment/THQ |
| GENRE: | Fußballmanagement |
| ERSCHEINT: | September 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.silverstyle.de |

## CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

In England ist diese Serie seit Jahren unangefochtener Tabellenführer; weltweit wurden schon mehr als 1,5 Millionen Spiele verkauft. Hierzulande fristen die **Fußballmanager** von Sports Interactive eher ein Schattendasein, was vor allem an der Optik mit dem Charme einer Excel-Tabelle liegen mag. Doch in einem Punkt hat man die Nase weit vorne: Die akribisch recherchierte Datenbank mit Profilen und Lebensläufen von über 50.000 Kickern, Managern und Trainern ist konkurrenzlos – das erkennt sogar „Mr. Anstoß" Gerald Köhler neidlos an. Genre-Fans können sich im November davon überzeugen, wenn Eidos den aktuellen Teil in einer lokalisierten Version veröffentlicht.

### Championship Manager 00/01

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Sports Interactive/Eidos |
| GENRE: | Fußballmanagement |
| ERSCHEINT: | November 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.sportsinteractive.co.uk |

## BUNDESLIGA 2001: FUSSBALL MANAGER

Auch der **Fußballmanager** von Electronic Arts startet im September in die neue Saison. Wie gehabt erwartet uns dank Lizenz Bundesliga pur – mit originalen Trikots, Vereinen und Stadien. Die detailgetreuen Arenen und optisch bislang unerreichten 3D-Szenen zählen auch diesmal wieder zu den Highlights. Dazu kommen neue Features wie etwa der „Boost", welcher angeschlagene Kicker schneller genesen lässt oder sie für limitierte Zeit an ihre Leistungsgrenzen treibt. Auch hier dürfte der Anpfiff zum ausführlichen Testspiel in vier Wochen und damit mit der ersten Ausgabe der neuen Joker-Generation erfolgen.

### Bundesliga 2001: Fußball Manager

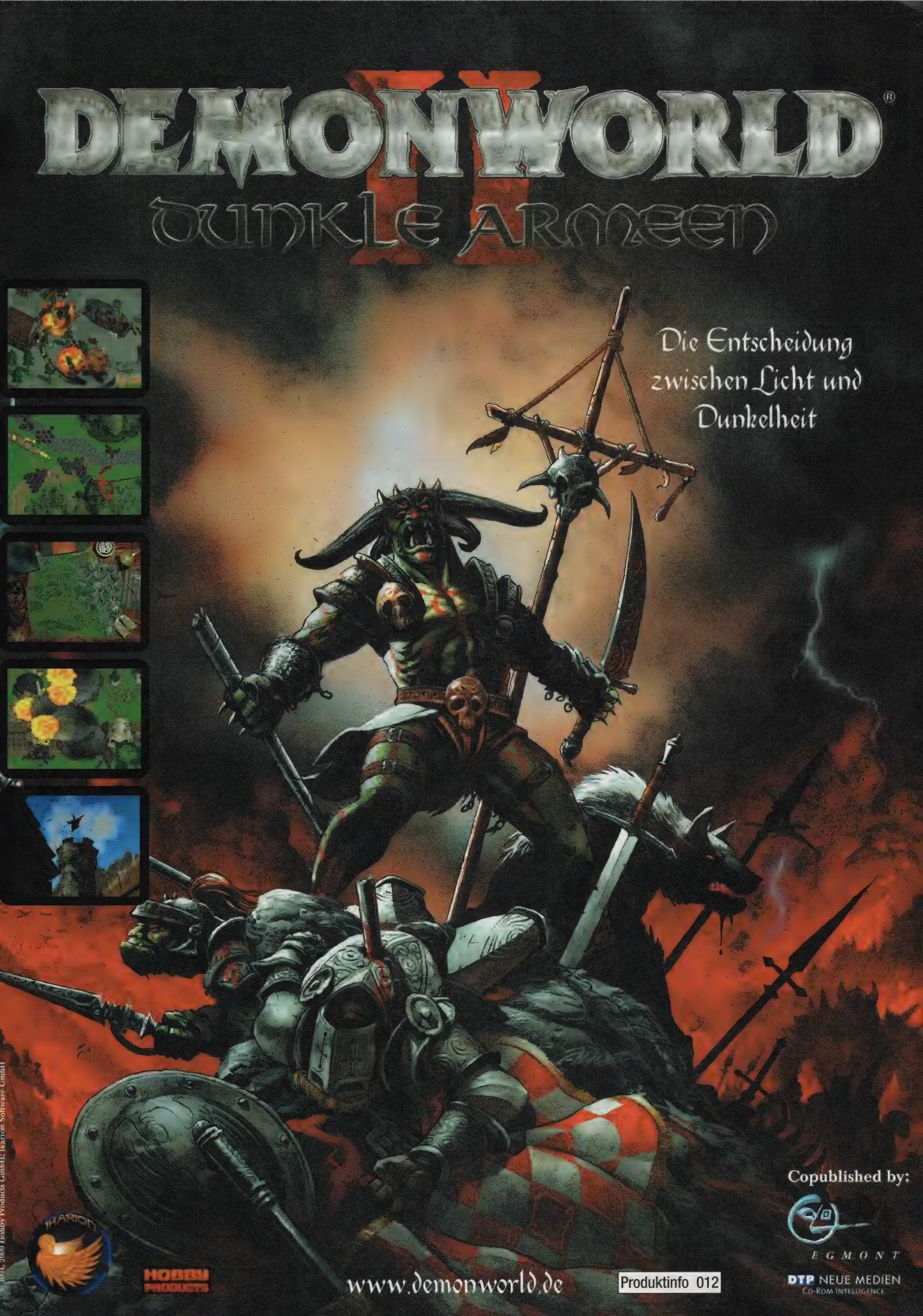
| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Electronic Arts |
| GENRE: | Fußballmanagement |
| ERSCHEINT: | September 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.easports.com |

## EBENFALLS IM ANROLLEN

Der **Kicker Fußballmanager 2** von Heart-line soll nun in der ersten Novemberwoche erscheinen. Man darf sich auf hübschere Spielszenen, neue Features und anpassungsfähiges Gameplay für Einsteiger und Profis freuen. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe, wenn wir das Spiel genauer unter die Lupe nehmen.

Ascaron war wohl mit der Optik der Kickersimulation **Anstoß Action** nicht zufrieden, außerdem soll sie sich auch in Verbindung mit dem hauseigenen Fußballmanager *Anstoß 3* spielen lassen. Nun wird also die 3D-Engine komplett überarbeitet, weshalb sich der Release auf das 1. Quartal 2001 verschiebt.

Mit offizieller Lizenz, Michael Ballack als Partner und motivierenden Rollenspielelementen lässt Electronic Arts auch in diesem Jahr wieder hausgemachte Konkurrenz für die legendäre FIFA-Reihe auflaufen. Wir hoffen auf ein Testspiel der **Bundesliga Stars 2001** im November-Joker.

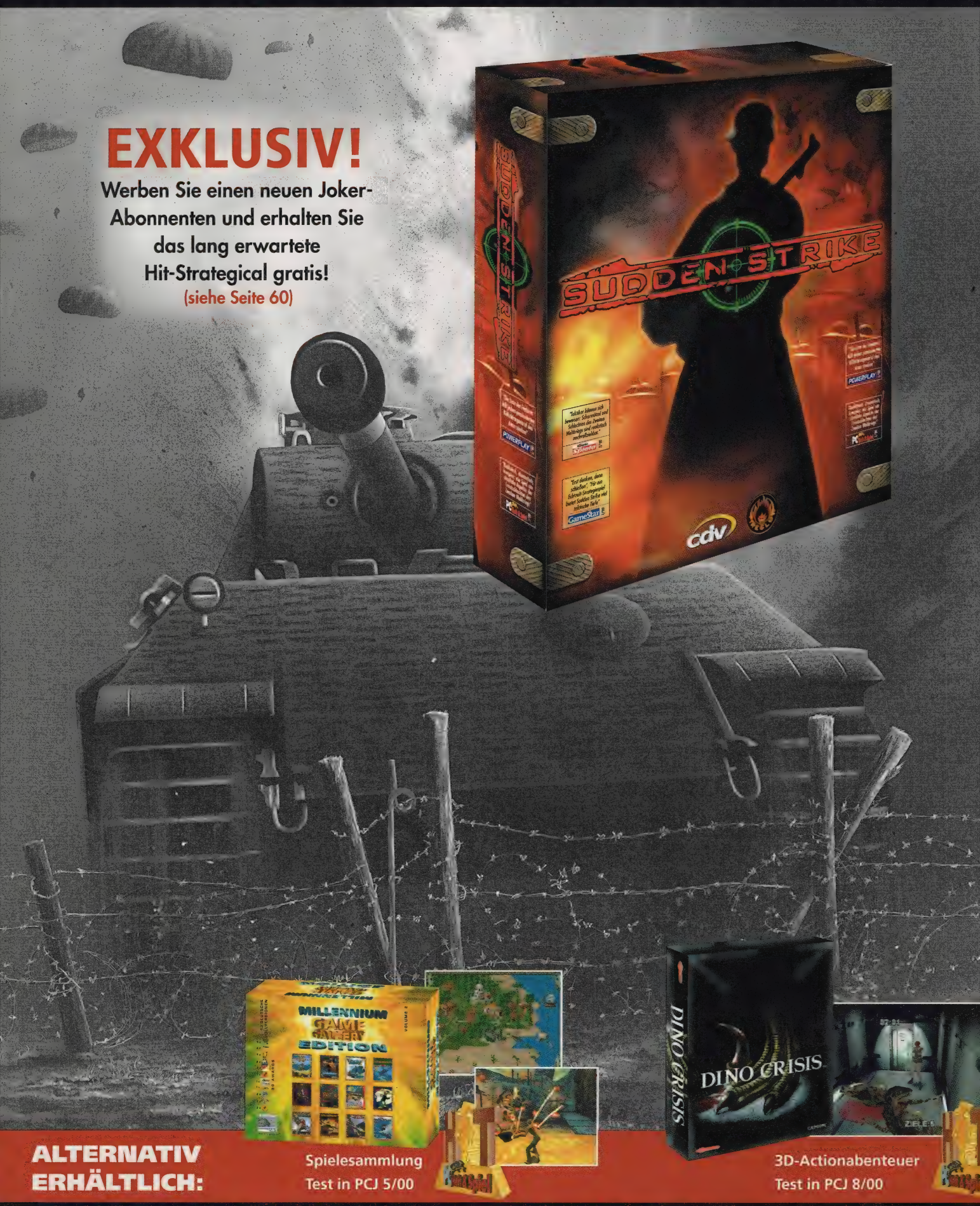

DEMONWORLD®
DUNKLE ARMEEN
Die Entscheidung zwischen Licht und Dunkelheit
Copublished by:
EGMONT
DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE
HOBBY PRODUCTS
www.demonworld.de
Produktinfo 012

# Überraschungsangriff auf Neuabonnenten!

## EXKLUSIV!

**Werben Sie einen neuen Joker-Abonnenten und erhalten Sie das lang erwartete Hit-Strategical gratis!**

(siehe Seite 60)




**ALTERNATIV ERHÄLTLICH:**

Spielesammlung
Test in PCJ 5/00

3D-Actionabenteuer
Test in PCJ 8/00

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden!

Haben Sie noch Fragen?
Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01

Verlangen Sie die Aboverwaltung!

**Abonnenten aufgepasst!**
Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön ein exklusives Treuegeschenk!

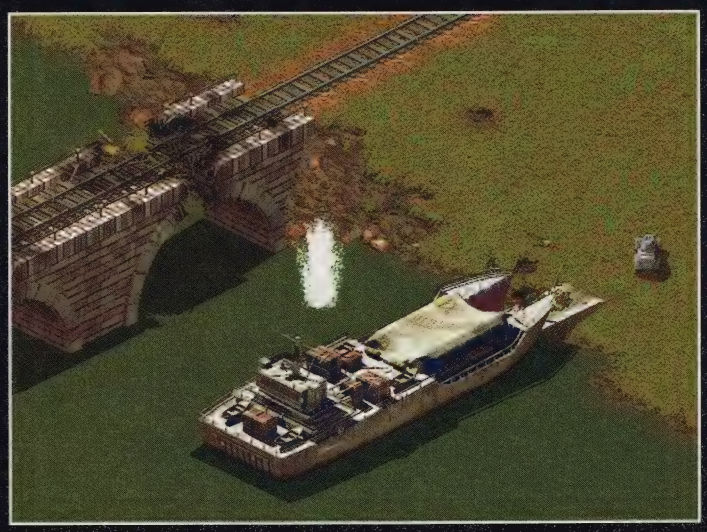
## Achtung!

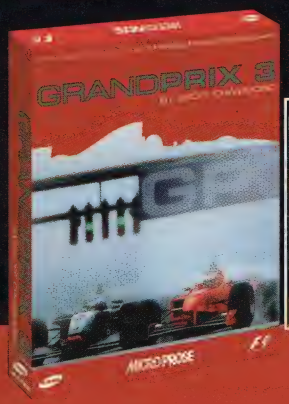
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

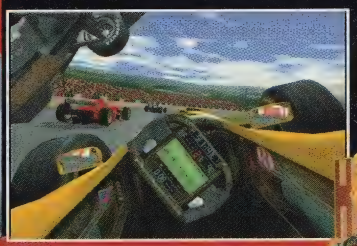
**Ihre Abo-Vorteile**

- Eine der abgebildeten Top-Prämien, bei Spielen in deutscher Vollversion, als Dankeschön für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten Sie die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,– DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,– DM* anstatt der am Kiosk üblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

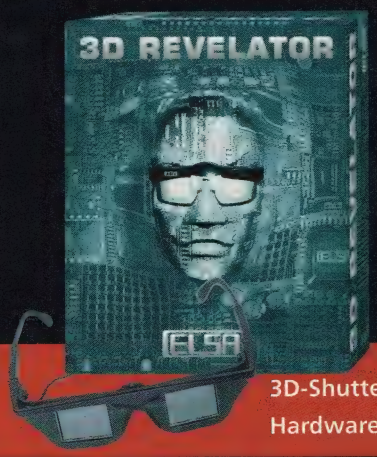
* Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM
Bedingungen siehe Impressum





F1-Simulation
Test in PCJ 9/00




3D-Shutterbrille
Hardware des Jahres 1999

# COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 2

Westwoods Klassiker geht in die nächste Runde: Müder Krieger oder ausgebuffter Echtzeitstratege? Eine Partie gegen die Entwickler sollte Klarheit schaffen

Die Videosequenzen sind C&C-typisch von höchster Qualität – hier Tanya gewohnt nabelfrei

Die Superwaffe der Sowjets ist die Atomrakete, hier wird der Start fast noch durch einen Treffer in den Silo verhindert

„Die Grafik basiert auf einer abgespeckten Engine von Tiberian Sun", kommentierte Cheflokalisierer Thilo Huebner den kritischen Blick des Redakteurs auf die ersten Spielszenen. „Alles wurde auf schnelleres Gameplay hin optimiert. Ballast wie das verformbare Terrain haben wir zugunsten von taktischen Optionen über Bord geworfen." Was es da in 2D zu sehen gibt, ist wahrlich nicht revolutionär – aber eben typisch Command & Conquer. „Die bewährte Grafikperspektive hat viele Vorteile. Sie ist übersichtlich, simpel zu bedienen und erlaubt die Konzentration auf das Wesentliche", wird die Frage nach technischer Weiterentwicklung und 3D-Optik routiniert gekontert.

## Explosive Kühe und Atompilze

Okay, gerade im Genre der Echtzeitstrategie gingen innere Werte ja schon immer über Äußerlichkeiten. Wie sieht es also mit der Story aus? Sie setzt einige Jahre nach der Niederlage der Sowjets im Vorgänger an: Die „rote Flut" scheint endgültig eingedämmt, da fallen urplötzlich russische Panzer- und Fallschirmjägerverbände in die USA ein. Mit PSI-Technik haben die Kommunisten westliche Frühwarnsysteme und Nuklearwaffen außer Gefecht gesetzt, der Albtraum jedes aufrechten Amerikaners. Spieler, übernehmen Sie. Jenseits der Iso-Schlachtfelder werden die dramatischen Ereignisse C&C-typisch in dem Intro und den Zwischensequenzen nach jeder Mission in einem homogenen Mix aus erstklassiger Rendertechnik und Realvideos in Szene gesetzt. Auch die Briefings machen auf diese Weise Stimmung. Und wenn man per Videoübertragung nach Erledigung eines Missionsziels weitere Aufgaben erhält, ist auch für ein gewisses Überraschungsmoment gesorgt – aus einem Dutzend Einsätze pro Partei werden so mehr als 24. Von der Rettung des Präsidenten über Abfangaktionen zu Wasser wie zu Lande bis hin zu Sabotageakten soll nichts ausgelassen werden. Zwar war in der uns vorliegenden Version der Solomodus noch nicht vollständig integriert, doch dem Multiplayer-Game konnten wir bereits mit allen Features und Spezialeinheiten auf den Zahn fühlen: Auf Seiten der Sowjets wollten wir den Westwood-Kapitalisten mal so richtig einheizen. Das Ansinnen setzt nach wie vor eine Aufbauphase voraus, wobei uns der neuerdings bewaffnete Sammler eine störungsfreie Mineralernte sicherte. Das Erntefahrzeug der Alliierten war dafür schneller, kann es dank „Chronotechnologie" nun doch in Sekunden zur Basis zurückteleportieren. Eine weitere Neuerung sind Zivilgebäude, die nach der Besetzung wichtige Dienste leisten. So sorgt die Ölraffinerie für einen perma-

US-Delphine gegen rote Kraken: mutierte Meerestiere als Kämpfer

Brücken sind wichtige strategische Punkte

Zivile Gebäude wie diese Ölplattform sind nach Besetzung wertvolles Kapital

Yuri hat gerade die PSI-Kontrolle über einen US-Kreuzer übernommen, die Einheit ist jetzt rot

Die US-Basis ist weniger gut entwickelt, die rote Invasion läuft auch von der nördlichen Seeseite – schlechte Karten?

Die „Rocketeers" sind nur im Rudel wirklich schlagkräftig

**Das Weiße Haus im Kreuzfeuer: Mit solchen US-Defensivkräften wird im Oval Office bald Ivan regieren**

**Crazy Ivan und die Kampfkuhdiskussion: Der Bombenleger macht aus Kühen Zeitbomben – im wahrsten Sinne des Wortes**

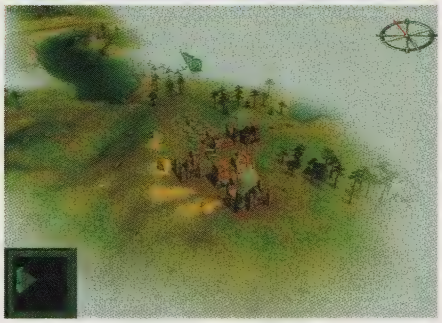
nenten Goldsegen. Schickt man einen Ingenieur zum zivilen Flughafen, können Fallschirmjäger produziert werden usw.. Diese Bonusbauten dienen als Anreiz, die Karte schnell zu erforschen.
Die Westwälder haben derweil unsere Basis angegriffen und die zur Abwehr aufgestellten Teslaspulen den Geist aufgegeben. Die Sprachausgabe weist ungerührt auf das niedrige Energieniveau hin – verdammt, hätten wir doch statt des Erzbunkers noch ein Kraftwerk gebaut! Jetzt zeigt sich, was hinter der Floskel „flexibles Gameplay" steckt: Mehrere der neuen mobilen Teslabots fokussieren ihren Waffenstrahl auf die beschädigte Spule, diese saugt die Energie gierig auf und schleudert sie um ein Vielfaches verstärkt dem Feind entgegen. Asche zu Asche, Staub zu Staub...
Unser Telepath Yuri (in den Videos verkörpert von Kultbösewicht Udo Kier) hatte inzwischen einige Kühe und einen der gegnerischen Wachhunde unter seine Kontrolle gebracht. Crazy Ivan, der Bombenexperte, hatte die Tiere schwer vermint; das explosive Milchvieh trottete scheinbar friedlich gen Feindbasis. Doch die Amis rochen den Braten und feuerten, sobald die Herde in Sichtweite war – eine gewaltige Explosion machte aus glücklichen Kühen Burgerrohstoff. Tja, dieser Trick war wohl schon vor Erscheinen des Spiels zu alt. Aber wir hatten ja noch den präparierten Köter in petto! Nachdem Bello sein Heim betreten hatte, klickten wir genüsslich auf den Auslöser: Rumms, eben noch ein Kraftwerk, jetzt ein Krater.
Mitten in den Plan, unseren Ingenieur die feindliche Teleportationstechnologie stehlen zu lassen, um diese mit Crazy Ivan zu kombinieren, platzt der zwölfminütige Countdown bis zur Detonation der US-Atombombe. Der Fog of War verschwindet, wo steht der Feind? Feuchte Hände, jagender Puls, hektische Betriebsamkeit, doch umsonst: Ein Atompilz machte der Partie und unseren Ambitionen ein Ende, eins zu null für Westwood. Diesen Endstand wollen wir auch gleich als Fazit übernehmen. Für Multiplayer jedenfalls scheint die Schlachtplatte mit originellen Einheiten, rasantem Gameplay sowie dem typischen C&C-Gefühl lecker angerichtet. Ob man in Kalifornien auch mit KI und Missionsdesign punkten kann, bleibt freilich bis zur Testversion abzuwarten. (mt)

## C&C Alarmstufe Rot 2

1

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Westwood/Electronic Arts |
| GENRE: | Echtzeitstrategie |
| ERSCHEINT: | November 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.westwood.com |

Zu Beginn des Jahres läutete Topware mit *Earth 2150* die Zukunft der Echtzeitstrategie ein, jetzt steht der Nachfolger vor der Vollendung: Hat er mehr zu bieten als effektvolle 3D-Grafik?



**Die höchste und die niedrigste Zoomstufe: variabler kann eine Spielansicht kaum angepasst werden**

**Tag- und Nachtwechsel bringen Atmosphäre, die Suchscheinwerfer sind auch abschaltbar**

Mehr Landschaftsdetails soll das Mondprojekt auf alle Fälle aufweisen, auch wenn die Grafik aus der gleichen Engine wie *Earth 2150* stammt. Für den übersichtlichen Blick auf das gesamte Schlachtfeld bürgt ein kräftig erweiterter Zoombereich, ansonsten sehen sich Earth und Moon doch sehr ähnlich – schließlich war das Teil zunächst als Add-on geplant. „Nach und nach kamen aber genug Ideen für ein ganzes Spiel zusammen, der Preis wird dennoch unter 60 Mark liegen", erläutert Projektleiter Miroslaw Dymek.

## 3D-Strategie ohne ungebührliche Hektik

Das Gameplay soll ganz auf Spielerwünsche hin optimiert worden sein: „Über Wochen haben wir aus intensiven Online-Betatests Tonnen an Feedback gesammelt. Und alles ist eingeflossen!" Als Beispiel nennt er die Entwicklung der schweren Artillerie. „Zunächst wurden die Geschütze als zu schlagkräftig kritisiert, man konnte aus der Distanz jeden Gegner plätten. Als das Balancing endlich stimmte, fielen Probleme mit dem Munitionsnachschub auf. Um den Spielfluss nicht zu hemmen, dürfen nun statt einem Schuss derer drei abgegeben werden. Feintuning aus der Praxis." Die in unserem Test in Ausgabe 12/99 kritisierten KI-Mängel von *Earth 2150* seien „...endgültig ausgeräumt", fügt er hinzu. „Damals hatten wir einfach zu viel Termindruck..."

Von der Ressourcengewinnung über den Forschungsbaum bis zur Aufmunitionierung der im Kampf befindlichen Einheiten stehen die Zeichen auf Variantenreichtum und Komplexität. Um Einsteigern die mannigfaltigen Möglichkeiten schnell nahe zu bringen, wurden die Anfängerlektionen stark ausgebaut. Neben einer gemeinsamen Einführung in Sachen Kamera und Steuerung gibt es gleich drei Tutorials für jede der drei Parteien, um ja keine Besonderheit bei Basenbau und Waffengebrauch unberücksichtigt zu lassen.

Da die Handlung parallel zum Krieg in *Earth 2150* läuft, sind die Kontrahenten in den drei Kampagnen und etwa 30 frei anwählbaren Karten alte Bekannte: UCS (United Civilized States), ED (Eurasische Dynastie) und LC (Lunar Corporation) kabbeln sich um die letzten Erdressourcen. Neu ist, dass konspirative Aktivitäten der Lunar Corporation auf dem Mond die gegnerischen Geheimdienste beschäftigen. Bald schon steht allerorten der Erdtrabant im Mittelpunkt der Begehrlichkeiten – neue Krater sind noch die mindeste Folge. Diese Hintergründe erfährt der Spieler aus dem Renderintro sowie Cutscenes nach jeder der zwölf Missionen pro Partei.

Nur die LC-Kampagne startet auf dem Mond, UCS und ED kämpfen zunächst in irdischen Sphären. Wie gehabt werden

Feindliche Luftwaffe im Angriff

Unsere Basis unter schwerem Beschuss

Kompass; der Screen kann per Shortcut nach Norden ausgerichtet werden

Der Schadensbalken dieses Feind-Mechs zeigt knapp 20% Restenergie an

Minikarte; zeigt schon erkundetes Terrain

Nachschub wurde aus einem anderen Kampfgebiet abgezogen und trifft gerade zur rechten Zeit ein

Wunderschöne Explosions- und Lichteffekte dank D3D- und Glide-Beschleunigung

Die Iconleiste für Bau- und Fahrzeugmenüs ist hier minimiert

**Nach wie vor zeigt die bereits in *Earth 2150* verwendete 3D-Engine schöne Effekte und Explosionen**

als Erstes ein Kraftwerk, dann Basisgebäude wie Fahrzeugfabriken gebaut. Eine Mine auf einem Mineralvorkommen sichert stetige Einkünfte; freilich nur, wenn der Rohstoff per Transporter zur Raffinerie gebracht wird. Auch an neue Gebäude hat man gedacht, darunter Abwehrmaßnahmen wie Raketentürme oder auch eine Recyclinganlage. Jeder Einsatz weist nach Priorität abgestufte Primär- und Sekundärziele auf, von behutsamen Spionage- und Geleitschutzmissionen bis zu massiven Vernichtungsaufträgen reicht die Palette. Daran angepasst wird neben unterschiedlichen Kampftaktiken auch flexibler Basenausbau nötig sein.

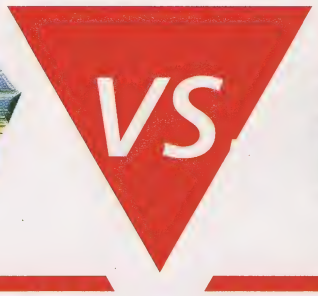
Beamen wir uns also mal in die Anfangsphase eines UCS-Einsatzes: Im detaillierten Textbriefing wurde dringend zu schwerer Artillerie geraten. Schnellstens stellen wir daher ein Forschungszentrum in die Landschaft – ehe nämlich eine Waffe im Baumenü erscheint, müssen erst Komponenten wie Chassis und Geschütztürme entwickelt werden. Vier starke Feindbasen umgeben uns, eine schwierige Mission. Die Steuerung macht dabei keine Zicken, denn eventuell verwirrende Drehungen oder Zoomstufenveränderungen erfordern gedrückte Maustasten. Doch schon hat ein Aufklärungshubschrauber anrückende Feindverbände entdeckt. Weil er dabei leider seinerseits gesichtet wurde, heften sich Kampfhelis der ED wie ein Hornissenschwarm an seinen Heckrotor – die KI scheint tatsächlich verbessert worden zu sein. Einerlei, jetzt zur Basis zurückzukehren wäre fatal: Die Einheit muss geopfert werden.

Damit jetzt im Hin und Her zwischen Ressourcenmanagement und Kriegsschauplatz keine Hektik aufkommt, reduzieren wir die Spielgeschwindigkeit. Darüber hinaus darf man im Pausenmodus munter Befehle erteilen und das Gelände erkunden. Wir haben die ersten Geschütze postiert, der Kriegsnebel hängt dank unserer Spähtrupps bereits in Fetzen. Nachschubwege zwischen den Feindbasen sind schnell ausgemacht, die Artillerie legt los, aus Asphalt wird Wüste, einsetzender Regen hindert den Gegner an der schnellen Flucht. So erwischen wir sie alle: Mission gewonnen!

Wir sind jedenfalls davon überzeugt, dass uns und Ihnen zur kommenden Ausgabe hiermit ein Highlight für anspruchsvolle Strategen ins Haus steht. Und falls Ihre Ansprüche nicht ganz so hoch sind: Topware hat noch vier Wochen, um drei Schwierigkeitsgrade für Spieler jeden Ranges auszubalancieren. (mt)

## The Moon Project

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Topware |
| GENRE: | 3D-Echtzeitstrategie |
| ERSCHEINT: | Oktober 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.moon-project.com |



# Schlagabtausch der Entwickler

## Das beste Echtzeitstrategiespiel der Welt?

„*Command & Conquer* ist die erfolgreichste Strategieserie weltweit. Das hat schon seinen Grund, die Leute lieben Spiel und Atmosphäre. In das Gameplay von *Alarmstufe Rot 2* sind alle Erfahrungen mit den Vorgängern eingeflossen, es ist einfach das beste *Command & Conquer* überhaupt – noch Fragen?"

**Thilo Huebner, Cheflokalisierer *Alarmstufe Rot 2***

„Schon *Earth 2150* hat gezeigt, wie Echtzeitstrategie heute aussehen muss: komplexes Gameplay, tolle Optik, abwechslungsreiche Missionen. Die wenigen Schwächen wurden nach Vorgaben der Fans konsequent ausgemerzt; zur Zeit gibt es kein Echtzeitstrategiespiel mit mehr Spieltiefe und besserem Handling!"

**Miroslaw Dymek, Entwicklungsleiter *The Moon Project***

## Die beste Präsentation?

„Unsere Engine löst jetzt bis 1024 x 768 Bildpunkte auf und ist für Echtzeitstrategie perfektioniert – 3D ist hier nur überflüssiger Ballast für Hardware und Gameplay. Bei uns verliert auch niemand die Übersicht. Wir wollen das maximale Spielerlebnis, nicht die maximale Show."

„*Earth 2150* war auch optisch seiner Zeit voraus. Die Engine ist extrem leistungsfähig und stellt Wettereffekte, Tag- und Nachtwechsel sowie detailliertes 3D-Terrain mühelos dar. Zudem bietet die erweiterte Zoomfunktion perfekte Übersicht. Warum hässlich, wenns auch schön geht?"

## Vorsprung durch Gameplay?

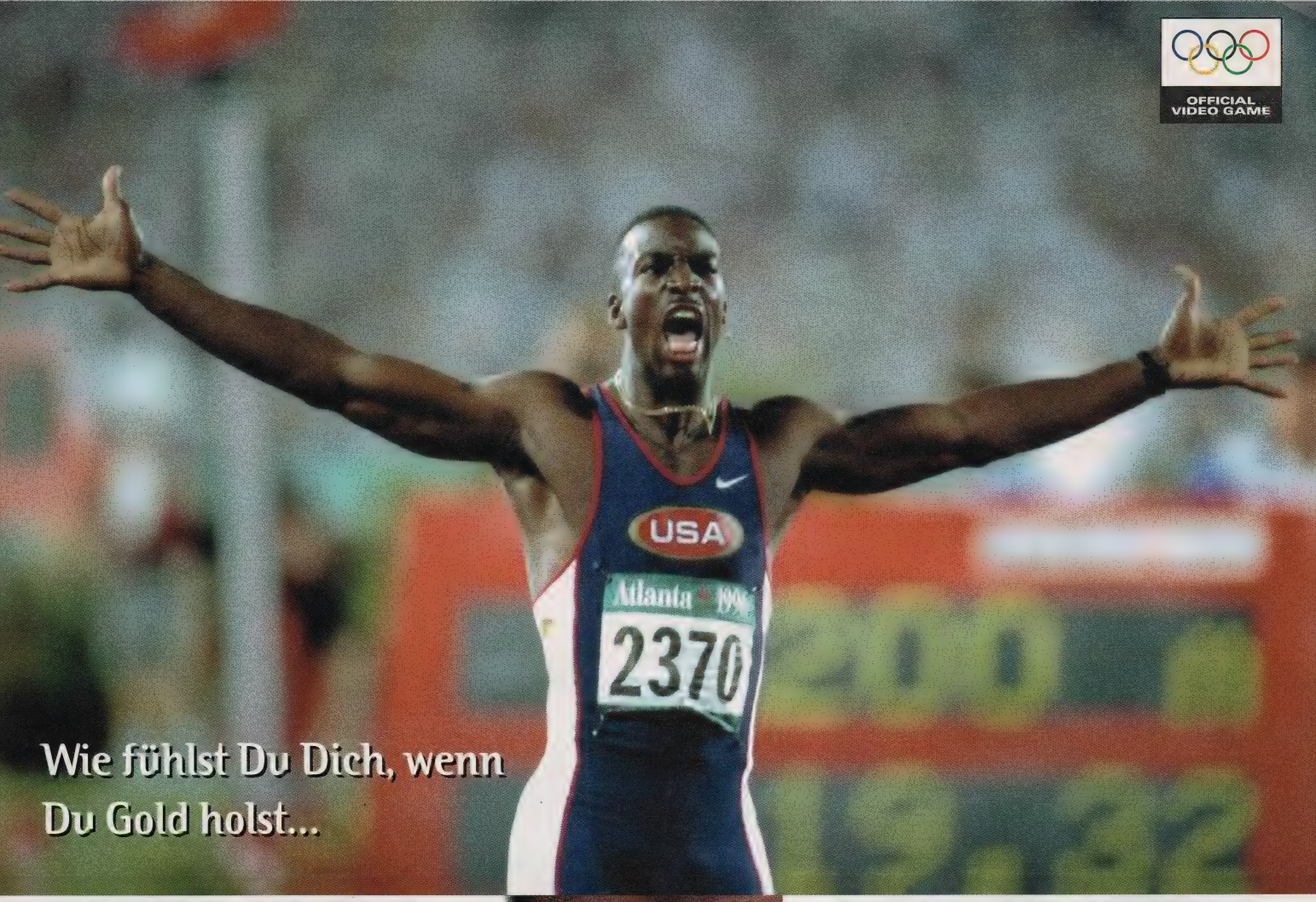
„Das Spiel steckt voller Action. Aber wer Action gleichsetzt mit Abwesenheit von Intelligenz, wird untergehen. Die KI und clevere Gegner nutzen die Kombinationsmöglichkeiten der neuen Einheiten, nur wer zügig die ganze Karte erforscht, hat Erfolg. Bloß kein stumpfer Tankrush."

„*The Moon Project* ist durch seine Optionsvielfalt für jeden Spieler maßgeschneidert – das originelle Missionsdesign, drei unterschiedliche Kampagnen und der Karrieremodus ergeben immer wieder ein neues Spiel. Die Möglichkeiten sind so vielfältig, hier langweilt sich niemand."

## Was bringt die Zukunft?

„Viele Spiele haben mit Echtzeitstrategie nicht mehr viel zu tun. *Battlezone* etwa ist ein Actionzwitter, bei dem taktische Überlegungen kaum eine Rolle spielen. Wir machen entweder ein Strategiespiel oder ein echtes Actiongame wie *Renegade* – aber keine halbgaren Zwitter."

„Die Zukunft heißt 3D. Doch sind z.B. Spiele wie *Ground Control* reine Wargames, die auf für uns essenzielle Dinge wie Basenbau, Forschung oder Ressourcenmanagement verzichten. Hier halten wir dagegen – mit maximaler Kontrolle und Entscheidungsfreiheit für den Spieler."

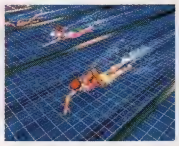


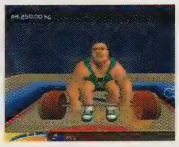
...ausser einem leichten
Krampf in den Fingern?

Produktinfo 024

Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle





Entwickelt von

Erhältlich für

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 'TM © SOCOG 1996'. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertieb durch

www.eidos.com

# SUDDEN STRIKE

Endlose Verzögerungen, himmelhohe Erwartungen, großer Vorabtest: Wie authentisch ist der Zweite Weltkrieg für Echtzeitstrategen wirklich?

**Kurze Rendersequenzen verknüpfen die 34 Einsätze der drei Kampagnen**

Klärende Worte vorab: Natürlich hätten wir Ihnen in dieser Ausgabe lieber den endgültigen Test der endgültigen Verkaufsversion präsentiert. Doch wenn der laut Lesererhebung meisterwartete Titel den Redaktionsschluss knapp verfehlt, greifen auch wir zum ungeliebten Vorabtest – immerhin konnten wir die gut bewachte Master-CD bei CDV vor Ort in Karlsruhe zwei Tage lang unter die Lupe nehmen. Das genügt für fundierte Informationen, war uns aber zu wenig Zeit, um das Werk der russischen Newcomer von Fireglow bis in das letzte Byte auszutesten. Das holen wir mit gewohnter Gründlichkeit nach, im nächsten Heft folgt also ein weiterer „Überraschungsangriff"...

## Der Soldat James Bryan

Grundlage des Programms sind die umkämpften Kriegsjahre zwischen 1939 und 1945, welche die Grafiker bereits im rasant geschnittenen Intro wieder lebendig werden lassen: Gerenderte Angriffe zu Wasser, zu Lande und in der Luft geben einen ersten Vorgeschmack auf kommende Ereignisse.

Will der Spieler nicht selbst unter die Räder bzw. Panzerketten kommen, sollte er sich in den neun Missionen des Tutorials mit der Befehlsvergabe und der an sich simplen Maussteuerung vertraut machen. Nach dieser Einführung sind 28 Instant-Einsätze verfügbar, darunter auch die Landung der amerikanischen und briti-

**Insgesamt kommen über 80 Bodeneinheiten aus dem Zweiten Weltkrieg zum Einsatz; Fallschirmtruppen, Munitionstransporte und Bombardement können zusätzlich angefordert werden**

schen Verbände in der Normandie – in deren Verlauf man sich auf die Suche nach einem Soldaten namens James Bryan macht! Die Maximalanforderungen an das taktische Geschick warten allerdings jenseits der Anspielung auf das Spielberg-Movie in drei Kampagnen mit insgesamt 34 Aufträgen. Wird etwa der Sibirienfeldzug aus Sicht der russischen Verteidiger auf dem Bildschirm nachgestellt, machen es das umfangreiche Kampfgebiet sowie Nachschubprobleme verteufelt schwer, den Vormarsch der Wehrmacht in Kursk oder Stalingrad zu stoppen.

## Mehr als Command & Conquer

...ist Sudden Strike dem Realismus verpflichtet. Ein Ansatz, der weit über das historische Szenario hinausgeht: Die vagen Ähnlichkeiten zum Genreklassiker von Westwood sind allenfalls optischer Natur, hier wie dort wird um scrollbares Iso-Terrain gekämpft. Doch im Zweiten Weltkrieg sind naturgemäß weder Basenbau noch Ressourcenmanagement oder gar die Produktion von Truppen ein Thema. Hier geht es rein um das Erreichen des jeweiligen Einsatzziels mit einem fest vorgegebenen Truppenkontingent. Wer fällt, ist tot und kann nicht mit wenigen Mausklicks ersetzt werden – so lautet die erschreckend simple, aber eben auch wirklichkeitsnahe Botschaft des Gameplays. Deshalb ist der Echtzeitkrieg auf dem PC aber immer noch ein Spiel und ein durchaus vielfältiges obendrein. Angefangen bei zwölf verschiedenen Fußsoldaten über Kettenrassler wie Tiger, Panther, T-34 oder Sherman bis hin zu unterschiedlichsten Kanonen und Geschützen fährt das Programm alles auf, was die zeitgenössischen Rüstungsfabriken hergaben. Für hohen Wiedererkennungswert sorgen dabei u.a. zu zweifelhaftem Ruhm gelangte Waffen wie die als „Stalinorgeln" bekannt gewordenen Katyusha-Raketenwerfer.

## Weitsicht durch Umsicht

Gerade durch den Verzicht auf einen Aufbaupart erfordern Angriffe auf feindliche Stellungen oder Dörfer hier mehr Kopfarbeit als man das gemeinhin aus dem Genre kennt. Tatsächlich hat das Gameplay fast schon mehr Ähnlichkeiten mit Rundenstrategie vom Schlage eines *Panzer General* als mit *C&C*. Wer zum Beispiel die Aufklärung außer Acht lässt, wird schnell feststellen, dass es eine Hand voll verschanzter Gegner mit Panzerfäusten durchaus mit einem ganzen Pulk schwerer Tanks aufnehmen kann. Vor allem dann, wenn die einzige Zufahrtsstraße mit Minen gespickt ist!
Die Entsendung eines schnellen Spähwagens oder einer kleinen Gruppe von Infanteristen ist also selten verkehrt, zumal die vom Kriegsnebel umwölkten Schlachtfelder ihre Geheimnisse nur anhand akkurat berechneter Sichtlinien preisgeben. Vielfach verstellen Häuser, Mauern oder

### Ein Fallbeispiel

**Kaum hat der Konvoi die ersten Häuser einer Siedlung erreicht, greift der Feind mit Panzerfäusten und Handgranaten an**

**Während Späher die Situation erkunden, lässt man eine Kanone abkoppeln und in Stellung bringen**

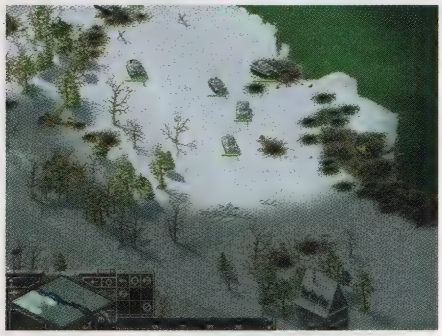
**Nachdem eines der Häuser sturmreif geschossen wurde, konnten es unsere Soldaten einnehmen**

**Sind dann auch die umliegenden Gebäude erobert, setzt unser Tross seinen Weg fort**

**Eine angeforderte Fallschirmtruppe bleibt zurück, um die Stellung zu sichern**

## Das dreckige Dutzend

Zwar offeriert *Sudden Strike* nur einen einzigen **Mehrspieler-Modus**, doch der hat es in sich: Bis zu zwölf Spieler sollen gleichzeitig versuchen, möglichst viele markante Punkte auf einer von zehn Karten einzunehmen und zu halten, abhängig vom Erfolg gibt es Nachschub. Die maximal 1000 Einheiten pro Teilnehmer lassen sich dabei selbst mit langsamen Modems noch lagfrei im Internet kommandieren, denn statt der Positionen aller Truppenteile werden lediglich die Steuerbefehle auf die einzelnen Computer übertragen. Positiver Nebeneffekt: Sollte sich jemand durch Cheaten einen Vorteil verschaffen, bricht die Verbindung mangels Synchronität im System zusammen.



**Die akkurat berechneten Sichtlinien machen Späher und Aufklärungstrupps unumgänglich**

**Die kaum gepanzerten Nachschublaster versorgen die kämpfende Truppe mit Munition, reparieren angeschlagene Einheiten oder errichten Panzersperren und Notbrücken**

Bäume den Blick auf das dahinter liegende Areal. Wer seine Truppen zusätzlich von einem Offizier begleiten lässt, erhöht damit übrigens nicht nur die Treffsicherheit der Untergebenen, sondern auch deren Sichtweite.

## Feind in Sicht!

Ist der Gegner erst mal ausgemacht, darf man dessen Stellung mit Artilleriefeuer oder einem Bombardement aus der Luft eindecken, ehe gepanzerte Einheiten an die Ausräumarbeiten gehen. In größeren Ansiedlungen muss dennoch buchstäblich jeder Meter erkämpft werden. Zumeist ist ja der Verteidiger in der besseren Position, was hier sogar im Gefecht Panzer gegen Panzer gilt. Daher entscheidet häufig die richtige Formation über Sieg oder Niederlage: Schwere Verbände gehören an die vorderste Front, während leicht gepanzerte Einheiten die im Hinterland stationierten Flaks und Artilleriestellungen decken. Diese lassen sich zwar auch via LKW oder direkt vom eigens abzustellenden Bedienungspersonal bewegen, doch Aufbau und Ausrichtung kosten unter Umständen wertvolle Sekunden.
Geschwindigkeit und Feuerkraft der Einheiten entsprechen den Vorgaben von Historie und Spielfeld; auch die jeweilige Panzerung wurde berücksichtigt. Sherman & Co. stecken also etwa einen Frontalangriff besser weg als Treffer in den empfindlicheren Heckbereich. Nicht nur das macht den gezielten Einsatz von Scharfschützen interessant: Ist die Besatzung eines Geschützes erst mal ausgeschaltet, darf die erbeutete Kanone abtransportiert, bemannt und gegen ihren ursprünglichen Besitzer gerichtet werden. Probleme bei der Beschaffung von Munition für die „Fremdfabrikate" sind dabei kein Thema, denn die meisten Kaliber sind wie in der Wirklichkeit untereinander austauschbar. Gehts noch realistischer? Es geht, denn auch auf die in Computerspielen sonst so beliebten Endlosmagazine verzichtet Sudden Strike ganz bewusst – das Programm verrechnet akribisch jede abgefeuerte Salve. Und mit verbrauchten Knallkörpern verwandelt sich selbst ein gefährlicher Tiger schnell in eine rollende Zielscheibe! Andererseits reicht die KI der Munitionstransporter aus, um alle Einheiten in Reichweite automatisch zu versorgen. Doch selbst diese Transporter sind nicht unbegrenzt mit Nachschub beladen, sondern auf rechtzeitige Lieferungen per Luftfracht angewiesen. Dass sich freilich auch der Feind der abgeworfenen Kisten bemächtigen kann, spricht einmal mehr für den ungeheuren Realismus des Spiels. Die Aufgaben der Nachschubeinheiten sind damit noch nicht beendet, denn angeschlagene Fahrzeuge werden bei dieser Gelegenheit auch gleich ausgebeult – und können ihre „Erfahrung" so womöglich im nächsten Einsatz einbringen. Kurz, es lohnt, die schwach gepanzerten Nachschub-LKWs zu schützen. Nicht zuletzt, weil ihnen hier auch die Rolle der Pioniere zufällt: Auf Wunsch pflanzen sie zwei Sorten von Panzersperren ins Gelände oder klopfen eine schwimmende Pontonbrücke zusammen, um dem Tross die Überquerung eines Gewässers zu ermöglichen.

## Sichtbarer Realismus

Hört sich gut an, wird jetzt so mancher sagen. Aber sieht das Spiel im Zeitalter von 3D-Schlachtfeldern und Polygonpionieren nicht ein wenig alt aus? Nicht, wenn man Wert auf Details legt: Die verschiedenen Landschaften (Schnee, Gras, Steppe oder Eis) erfreuen das Auge mit geschmackvoller Farbgebung, ihre Bestandteile nehmen durch Beschuss zusehends Schaden. Da werden Häuser nach und nach bis auf die Grundmauern abgetragen, da lassen Granateneinschläge ganze Erdfontänen aufspritzen, abgefeuerte Raketen reiten auf einer Rauchfahne ins Ziel. Wo Bombenteppiche niedergehen, verdunkeln Explosionen und dicke Rauchwolken gar sekundenlang das Bild. Ja, selbst die Abgaswolken anspringender Dieselmotoren und auf Fahrzeuge oder Gebäude prasselnde Gewehrkugeln sind klar erkennbar.
Untermalt wird das Iso-Inferno von situationsbedingter Musikbegleitung, brachialen Soundeffekten sowie Rückmeldungen in der jeweiligen Landessprache der Einheiten. Bei der Steuerung trifft man auf eine bewährte Mischung aus Maus- und Tastaturkommandos: Via Zugrahmen dürfen Truppenteile zusammengefasst werden, per Doppelklick melden sich alle Einheiten des angewählten Typs zum Dienst. Die so geschnürten Verbände lassen sich über Hotkey-Tasten speichern und mit einem einfachen Mausklick ins Feindesland beordern. Soll eine Frontlinie unbemerkt überquert werden, kann man Feuerbefehle zurückhalten – ansonsten

Sowohl Flakgeschütze als auch Artilleriekanonen benötigen Bedienungspersonal

Ein Nachschub-LKW füllt die Munitionsschächte dieses Panzers wieder auf

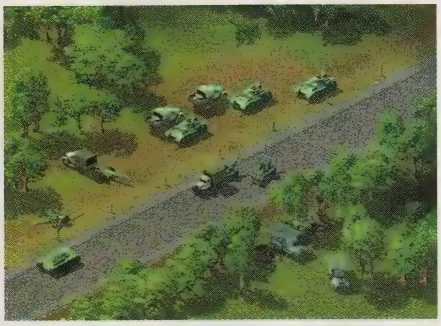
Soldaten können sich in Häusern oder Bunkern verschanzen und den Feind durch Maueröffnungen unter Beschuss nehmen

Alle Einheiten im Spiel lassen sich bereits auf den ersten Blick identifizieren

Die Minikarte kann beklickt, aber nicht gezoomt werden

Über dieses Menü lassen sich Bauaufträge (Brücke, Stacheldraht oder Panzersperre), Bombardement und Fallschirmjäger ordern

Die Infoleiste gibt Auskunft über Zustand, Munitionsvorrat und Erfahrung der markierten Einheit



Bei Bedarf zieht das Bedienungspersonal Artillerie und Flaks zu neuen Stellungen, schneller gehts natürlich per LKW

Nicht ganz so realistisch: Verschiedene Untergründe wie Sand oder Schnee haben keinen Einfluss auf die Marschgeschwindigkeit der Truppe

Die Einheiten gewinnen ständig an Kampferfahrung, die sie mit ins nächste Gefecht nehmen

wird bei Feindkontakt automatisch geschossen. Als nicht minder praktisch erweist sich das handliche Minimenü am unteren Bildschirmrand, wo Bauaufträge an Pioniere vergeben, Luftschläge bzw. Fallschirmspringer geordert und die Spieloptionen verwaltet werden.

## Manöverkritik

Ein in vielerlei Hinsicht schönes Spiel also, aber leider trotzdem kein perfektes: Bomber im Anflug könnten zumindest vorübergehend Aufklärungsarbeit leisten, das wäre komfortabel und durchaus wirklichkeitsnah. Abhilfe schaffen hier nur Beobachterflugzeuge, die minutenlang über einem Feindgebiet kreisen und damit leichte Beute für die Flugabwehr sind. Und weshalb müssen die Landschaften trotz aller Sicht- und Feuerlinien komplett ohne Höhenzüge auskommen? Unausgereift wirkt auch, dass sich manche Feinde im Gebüsch nahezu unsichtbar machen können, während die eigenen Einheiten hier immer noch klar erkennbare Zielscheiben abgeben. Auch fielen die geplanten Landungsboote der Schere zum Opfer, stattdessen wurden Schiffe nur als fester Bestandteil der Hintergrundgrafik eingefügt.
Ehrlich gesagt sind das aber alles Kleinigkeiten, mit denen man angesichts des enormen Spielspaßes gut (über)leben kann. Die Realos unter den Echtzeitstrategen dürfen sich somit bedenkenlos zum Dienst melden, *Sudden Strike* ist einer der besten Genrebeiträge seit langem. Ja, soviel lässt sich jetzt schon sagen. Es würde uns also schwer wundern, wenn der Hit-Orden beim Endtest in der nächsten Ausgabe ausbliebe! (rf)

**Die Landungsboote in der Normandie sind nur Staffage und dürfen nicht vom Spieler kommandiert werden**

**Paradox: Trotz ihrer Position in luftiger Höhe vermögen die Bomber das Gebiet nicht aufzuklären**

## Sudden Strike
(Fireglow/CDV)

Variantenreicher Echtzeitrealismus für WW2-Strategen

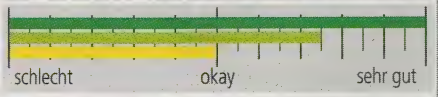
| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit: | für Fortgeschr. |
| Preis: | ca. 89,– DM |

? %

| | |
|---|---|
| Grafik | 82% |
| Sound | 82% |
| Steuerung | 84% |
| Motivation | ? % |

| | |
|---|---|
| Datenträger | 1 CD, 110 bis 320 MB auf der HD |
| System | ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98 |
| Grafik | 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleuniger werden nicht unterstützt |
| Sound | Musik, Effekte und Sprachausgaben getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Sprache | komplett deutsch, Rückmeldungen in Landessprache |
| Multiplayer | bis zu 12 Spieler auf 10 separaten Karten via LAN, (Null-)Modem oder Internet |
| Online-Info | www.suddenstrike.de |

### Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)




- P3/600 mit 128 MB RAM
- P2/350 mit 64 MB RAM
- P200 mit 32 MB RAM

### Vergleich der Genreanteile

- 55% Taktik
- 35% Simulation
- 10% Action

### Ganz persönlich

Langsam geht mir im Drei-Fronten-Krieg die Luft aus: Vom Norden rollen T-38-Panzer an, irgendwo im Osten nehmen Katyusha-Raketen meine Truppe unter Feuer und im Westen lauert ein Feindnest auf neue Opfer. Nein, so hart waren mir Echtzeitgegner noch selten auf den Fersen! Aber ich kann sicher sein, dass jeder von ihnen einen Schwachpunkt hat – ihn zu finden macht hier bedeutend mehr Spaß als der Aufbau der x-ten Basis in *Command & Conquer*.

**Jack**

### Pro & Kontra

* 3 Kampagnen mit 34 Einsätzen
* 28 Instant-Missionen
* über 80 historisch verbürgte Einheiten
* hochgradig realistisches Gameplay
* akkurates True-Line-of-Sight
* komfortable Steuerung

* Isografik lässt sich weder zoomen noch drehen
* keine Anhöhen oder Bodensenken
* kleine Ungereimtheiten im Spieldesign

# Evil bitch

**3.Tag:**
**Wir sind in einen Hinterhalt der Untoten geraten. Über die Hälfte meiner Truppen wurde niedergemetzelt. Mit dem kleinen Waldstück, in dem wir uns verschanzt haben, scheint etwas nicht zu stimmen; die beiden Späher, die ich vor 2 Stunden ausgesandt habe, sind immer noch nicht zurückgekehrt. Ich kann nur hoffen, dass es mir Kraft meiner in tausend Schlachten erlangten Erfahrung gelingt, uns hier irgendwie lebend herauszuführen.**

- ➔Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen
- ➔Detailgetreu gestaltete 3D-Effekte
- ➔Kampagne aus 6 Kapiteln mit verschiedenen Episoden, die dem Spieler die Wahl zwischen Gut und Böse lassen
- ➔Ausgezeichnete KI erlaubt den Einheiten, diffizile Entscheidungen selbst zu treffen
- ➔Der Szenario Editor bietet die Zusammenstellung einzelner Episoden
- ➔9 Heldenrassen mit spezifischen Eigenschaften
- ➔Fortschrittliches Magie-System mit 8 Magie-Klassen und mehr als 80 Zaubersprüchen
- ➔Größere Abwechslung und Herausforderung durch die 10 Siegesbedingungen für Einzel- und Multiplayer
- ➔Ressourcen werden automatisch zugeordnet, dadurch entfällt langwieriges Ressourcenmanagement
- ➔Bis zu 6 Spieler via IPX und 4 Spieler via Internet
- ➔Random Map Generator bietet dem Spieler viele Maps unterschiedlicher Größe und Gestaltung, um Kämpfe auszutragen

www.warlordsbattlecry.de

D-OFFICE

**Ab sofort im Handel erhältlich**

Weitere Informationen unter:
01 80-51 51 222 (0,24/Min)

# Panzer General

## Unternehmen Barbarossa

Hexfeldstrategen an die Front, SSI schickt seinen legendären Fünf-Sterne-General ins nächste Gefecht. Allerdings gibt es im Osten wenig Neues…

**Wetterverhältnisse wie Regen oder Schnee werden nun visualisiert, sind allerdings kein sonderlich spektakulärer Anblick: Die Schneeflocken sind kaum zu erkennen**

Wer seine Truppen bereits beim Vorgänger *Western Assault* in Europa, Nordafrika und Nordamerika zum Sieg geführt hat, dürfte in Russland spieltechnisch auf geringen Widerstand stoßen: Bis auf teilweise neue Siegbedingungen (bestimmte Feindeinheiten zerstören, eigene Truppenteile an vorgegebene Zielpunkte führen) ist in den jeweils zwei Kampagnen auf sowjetischer bzw. deutscher Seite fast alles beim Alten geblieben.

Klassische Rundenstrategie mit Klasse

Die Feldzüge umfassen zwischen sieben und 18 Missionen und können sich abhängig von der auf dem Schlachtfeld gezeigten Leistung verzweigen. Nach wie vor stellt man zu Beginn im Hauptquartier seine Armee zusammen und teilt den grafisch verfeinerten Einheiten (darunter etwa 100 neue) jeweils einen Anführer zu. Dabei fällt angenehm auf, dass die Kommandanten nun unabhängig von ihrer Qualität stets nur einen der verfügbaren Slots in Beschlag nehmen. Die taktische Karte hält zudem mehr Infos zum Truppenkontingent bereit, etwa dessen aktuellen Zustand. Auf den 3D-Schlachtfeldern werden Veteranen dann von einer jetzt bis zur Vogelperspektive reichenden, freien Kamerapositionierung sowie optisch dargestellten Wetterverhältnissen überrascht. Dazu kommen neue Animationen wie sich drehende Geschütztürme.

Keine umwerfenden Innovationen also, was auch für den Highscore und den Szenarioeditor gilt. Aber Spaß macht der bewährte General mit den paar neuen Knöpfen an der Uniform natürlich trotzdem. Im Gegensatz zur von uns getesteten US-Version soll der deutschen Fassung, quasi als Dank an die Fans hierzulande, ein Hybrid-Silberling mit dem ersten Teil der Serie für DOS, Win 95/98 sowie Mac inklusive überarbeitetem Handbuch und Poster beiliegen – ein wirklich feiner Zug für Rundenstrategen. (st)

**Extrem-Zooming: Neuerdings kann man das Schlachtfeld auch wieder aus der Vogelperspektive begutachten**

**Alle Kommandanten belegen ab sofort nur noch einen Slot**

Siehe auch Begleit-CD

### Panzer General: Unternehmen Barbarossa (SSI)

Trotz Innovationsarmut ein Muss für Rundenstrategen

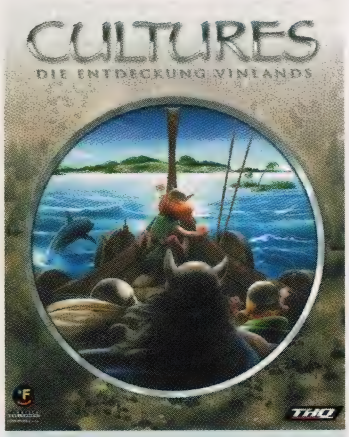
| | | |
|---|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 16 Jahren | 81% |
| Schwierigkeit: | variabel | |
| Preis: | ca. 89,– DM | |

| | |
|---|---|
| Grafik | 67% |
| Sound | 72% |
| Steuerung | 84% |
| Motivation | 83% |

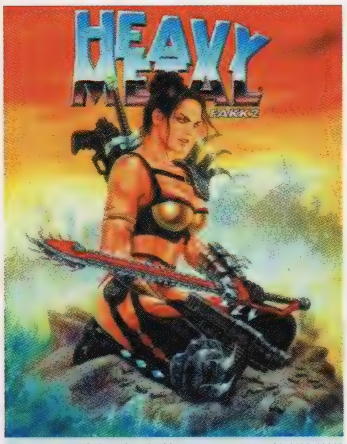
| | |
|---|---|
| Datenträger | 1 CD, 350 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/233 mit 64 MB RAM und Win 95/98 |
| Grafik | 800 x 600 Pixel, Direct3D-Grafikkarte mit 8 MB RAM wird benötigt, 3D-Brille überflüssig |
| Sound | Lautstärke von Videos, Musik und Effekten getrennt regelbar |
| Eingabe | Maus, Tastatur |
| Sprache | komplett englisch, deutsche Version folgt |
| Multiplayer | bis zu 4 Spieler via Netzwerk oder Internet |
| Online-Info | www.mattel-interactive.de |

# enter THE GATEWAY TO GAMES

Sudden Strike
ARTIKELNR.: PCCD 3177 DM 79.95

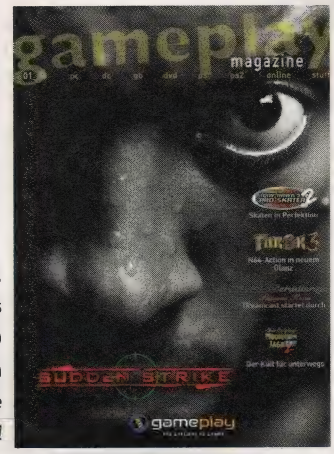



Cultures - Entd. Vinlands
ARTIKELNR.: PCCD 3337 DM 79.95




Heavy Metal FAKK 2
ARTIKELNR.: PCCD 33586 DM 79.95

Unser topaktuelles, monatliches Magazin (48 Seiten) senden wir Ihnen auf Anfrage kostenlos zu!




## PC GAMES

Dino Crisis
ARTIKELNR.: PCCD 3262 DM 64.95

Earth 2150 Moon Project
ARTIKELNR.: PCCD 3661 DM 49.95

Homeworld II Cataclysm
ARTIKELNR.: PCCD 3412 DM 59.95

Imperium der Ameisen
ARTIKELNR.: PCCD 3411 DM 79.95

Kleopatra - Königin des Nils
ARTIKELNR.: PCCD 3682 DM 44.95

Mercedes Benz Truck Racing
ARTIKELNR.: PCCD 3336 DM 79.95

Moorhuhnjagd 2
ARTIKELNR.: PCCD 3361 DM 24.95

Play the Games Vol. 3
ARTIKELNR.: PCCD 3463 DM 64.95

Sims: Das volle Leben
ARTIKELNR.: PCCD 3500 DM 39.95

Star Trek Voyager
ARTIKELNR.: PCCD 3038 DM 79.95

Sydney 2000
ARTIKELNR.: PCCD 3462 DM 89.95

Lieferungen innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA: Bei Drucklegung noch nicht bekannt.

Produktinfo 026

**BESTELL-HOTLINE 0931/35 45 255**
WWW.GAMEPLAY.DE

# CULTURES
## DIE ENTDECKUNG VINLANDS

Knuddelige Aufbaustrategie versprechen Wicki & Co. auf den ersten Blick – aber haben die Wikinger von Funatics auch das Zeug zu „Siedler-Killern"?

Aufbau-Mekka Mülheim: Von hier aus siedelt Blue Byte seine Erfolge auf den Festplatten dieser Welt an, hier haben auch die *Catan*-Macher ihr Konkurrenzprodukt aus der Taufe gehoben. Räumliche Nähe und Ähnlichkeiten kommen dabei nicht von ungefähr – das Funatics-Team rekrutiert sich aus ehemaligen Blaubeißern!

In *Cultures* erzählen sie die Geschichte des kleinen Wikingerjungen Bjarni, der mit seinem Volk vor 1000 Jahren auszog, um die Sonne (eigentlich die sechs Teile eines zerbrochenen Meteoriten) in das verregnete Grönland zu holen. Die Reise entlang der nordamerikanischen Küste gipfelt dann in der titelgebenden Entdeckung des fruchtbaren Vinlands. Die (Siedlungs-)Kampagne besteht aus 13 Missionen, deren erste noch im kalten Heimatland zu absolvieren ist. Heftige Unwetter haben gewütet, Rohstoffe und Nahrungsmittel sind knapp. Kurzum, der lebenswichtige Wirtschaftskreislauf muss wieder in Schwung gebracht werden… Zunächst errichtet man also ein Holzfällerzelt, um Baumaterial für weitere Gebäude zu gewährleisten. Doch bereits hier werden Unterschiede zum Genreklassiker *Die Siedler* offenbar, lassen sich die Wikinger doch samt und sonders individuell steuern. Es genügt also keineswegs, einfach nur eine Hütte in die Landschaft zu stellen, vielmehr muss ihr auch mindestens ein Arbeiter mit dem richtigen Beruf zugewiesen werden. Natürlich stehen zu Beginn nur wenige Jobs zur Verfügung. Steinmetz kann beispielsweise nur werden, wer bereits einen Meisterbrief (wird nach einer gewissen Praxis automatisch vergeben) als Lehmarbeiter in der Tasche hat. Die Umschulung lässt aber wiederum eine Stelle für den Lehmabbau frei werden, was zu einem komplexen und teils auch etwas umständlichen Spielablauf beiträgt.

Hat zumindest ein Untergebener sein Handwerk von der Pike auf erlernt, können die höheren der insgesamt etwa 30 Berufe auch in einer Schule gelehrt werden. Als weiblicher Wikinger ist man allerdings dazu verdammt, sich um den Nachwuchs und das Abendessen seines Gatten zu kümmern. Für Heirat und Kindersegen dagegen zeichnet der Spieler verantwortlich. Nachdem er zwei Schützlinge verkuppelt hat, darf er sich für einen weiblichen oder männlichen Sprössling

Das schöne Intro bietet bis zum Abspann leider die einzigen Rendersequenzen im Spiel

Besonders in höheren Auflösungen sind die zahlreichen Icons nur sehr schwer zu erkennen

Meldungen erscheinen als Kärtchen am oberen Bildrand

Gepflasterte Straßen dienen der schnelleren Fortbewegung und müssen vom Spieler angelegt werden

Optionen

Online-Hilfe

Die beiden Doppelringe symbolisieren: Baby im Anmarsch

Missionsauftrag

diplomatische Beziehungen zu anderen Völkern

Statistiken

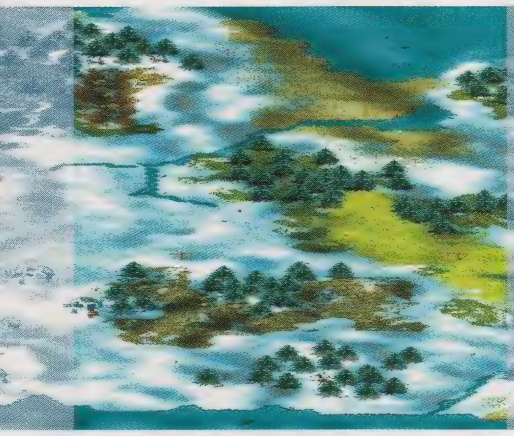
verfügbare Berufe

verfügbare Wikinger

bis zur Erforschung abgedunkelte Übersichtskarte

Der Töpfermeister bringt das fertige Geschirr selbst ins Lager, solange ihm kein Träger zugeteilt wird

entscheiden – das niedliche Baby liefert prompt der Klapperstorch höchstpersönlich. Und wie im wirklichen Leben futtert der kleine Racker ganz schön was weg, ehe er zum Gemeinwohl beitragen kann. Die benötigten Nahrungsmittel erhalten die Frauen aus Lagern, alternativ auch direkt vom Bäcker, Jäger, Obstbauern, Fischer oder Pilzsammler.
Doch zurück zum harten Berufsleben. Im Baumenü sind die meisten der insgesamt knapp 40 Wohn-, Werk- und Produktionsstätten erst verfügbar, sobald die jeweils erforderlichen Jobs freigeschaltet wurden. Wer arbeitet, will freilich auch rasten, weshalb die liebevoll gezeichneten Gesellen immer wieder mal Siesta halten oder etwas zu sich nehmen. Überhaupt stellen die Wikinger so ihre Ansprüche: In einem möblierten Haus schlafen sie erholsamer und arbeiten dann bis zur nächsten Unterbrechung erheblich länger. Ähnlich verhält es sich mit dem in der Töpferei geformten Geschirr – Essen vom Teller sättigt einfach länger.
So vielschichtig der Aufbaupart auch ist, ohne Armee kann irgendwann alles vergebens gewesen sein. Soll also ein Zivilist zum Bogenschützen, Schwertkämpfer oder Speerträger ausgebildet werden, schickt man ihn in die Kaserne. In der Folge wird sich sein neuer Aufgabenbereich auch in den Charakterwerten niederschla-



Der Kundschafter verhungert, wenn man ihn nicht gelegentlich zu einer Nahrungsquelle führt – hier hat er ein Indianerdorf entdeckt

Mit den freundlichen Eskimos kann Handel getrieben werden

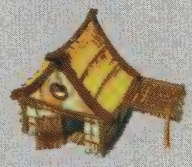
## Siedleruntypische Bauten

**Minen für Bergbau oder Bierbrauereien, all das kennt man auch aus *Die Siedler*. Hier einige Bauten, die Sie exklusiv in *Cultures* finden:**

**Schusterei** (Lederverarbeitung)

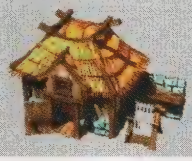
**Rüstungsschmiede** (beliefert die Kaserne)

**Obstfarm** (Nahrungsversorgung)

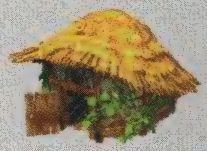


**Lehmarbeiterzelt** (Rohstoffgewinnung für Töpferei)

**Webstube** (Wollverarbeitung)



**Pilzsammlerhütte** (Nahrungsversorgung)



**Schäferhütte** (Rohstoffgewinnung für Webstube)

gen. Diese Anleihe beim Rollenspiel ist ebenfalls auf das männliche Geschlecht beschränkt, Frauen erhalten keine Erfahrungspunkte fürs Babywickeln – Männer hingegen dürfen in ihre Stärke, Ausdauer, Redekunst und Frömmigkeit investieren. Klar, dass ein starker Krieger fester zuhaut, ein ausdauernder Arbeiter produktiver ist und nur fromme Priester Odins Segen in einem Tempel erflehen können. Freilich setzen bloß wenige Missionsziele tatsächlich Kämpfe voraus, die dann im Stil der *Siedler* auszutragen sind: Jeder Mann kann einzeln oder im Zugrahmen befehligt werden (interessanterweise reagieren Militärs viel zackiger auf die Anweisungen des Spielers als Zivilisten, die sich schon mal erst um ihren Kram kümmern), die Armee will immer mit Bier versorgt sein. Vier der zwölf Einzelspielerkarten, die es zusätzlich zur Kampagne gibt, sind eigens für Einsteiger entworfen und enthalten gar keine oder sehr leichte Auftragsziele. Dazu kommt ein vier Teile umfassendes Tutorial. Als Multiplayer muss man jedoch nicht Pazifist sein: Auf 15 Karten dürfen bis zu sechs Spieler zwischen kampflastiger Militär- oder aufbauorientierter Wirtschaftsmacht wählen, nicht jedoch zwischen verschiedenen Völkern – immer geht es hier nur um die Wikinger, nie um Mayas, Indianer, Eskimos oder die anderen Stämme im Spiel.

> Hier hat jeder Siedler einen Namen – und ein Leben!

Ist *Cultures* also das schönere *Siedler*? Optisch auf jeden Fall: Im (auf Polygon-Untergrund errichteten) Iso-Terrain tummeln sich Fische in glänzend animiertem Wasser, man jagt in Wäldern Hasen oder sammelt Beeren und Pilze. Ja, ganze Büffelherden sind in amerikanischen Steppen unterwegs, genau wie Eisbären in verschneiten Gefilden. All diese Sprites beherrschen unzählige Bewegungsabläufe; Bäume wiegen sich im Wind, Schmetterlinge flattern über den Screen, es wackelt wortwörtlich jeder einzelne Grashalm! Auch die Gebäude wurden wunderschön gerendert, lediglich die zahlreichen Buttons in den Fenstern sind etwas klein geraten – weshalb die Endversion gegenüber unserem Pressetestmuster womöglich noch um eine Lupenfunktion ergänzt wird. Ansonsten haben wir freilich alles gesehen und gehört: 12 CD-Tracks mit stimmungsvoller Midi-Musik, genretypische Effekte wie das Hämmern, Sägen und Vogelgezwitscher, deutsche Sprachausgabe zwischen den Missionen. Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt! (tk)

Siehe auch Begleit-CD

## Cultures
(Funatics/THQ)

Aufbaustrategie vom Feinsten: So knuddelig kann Komplexität sein!

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 79,– DM

**85%**

| | |
|---|---|
| Grafik | 87% |
| Sound | 77% |
| Steuerung | 74% |
| Motivation | 88% |

| | |
|---|---|
| Datenträger | 1 CD, 180 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/266 mit 64 MB RAM und Win 95/98 |
| Grafik | Isografik in 800 x 600 bis 1600 x 1200 Pixel |
| Sound | 12 CD-Audiotracks, Lautstärke für Effekte und Musik getrennt regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Sprache | komplett deutsch |
| Multiplayer | 2 Spielmodi auf 15 Karten für 2 bis 6 Teilnehmer via (Null-)Modem, LAN oder Internet |
| Online-Info | www.cultures.de |

### Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/350 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P2/266 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

### Vergleich der Genreanteile

- 80% Aufbau
- 20% Kampf

## Ganz persönlich

...kann ich mich allenfalls über die horrende Einarbeitungszeit beschweren: Bis man zum ersten Mal eine reibungslose Güterversorgung auf die Beine gestellt hat, ist man schon eine Weile mit dem komplexen Programm beschäftigt. Doch irgendwann sind alle Verständnishürden genommen; dann wird man die vielen spielerischen Feinheiten zu schätzen wissen. Dass man nicht davor aufgibt, dafür sorgt schon die entzückende Präsentation mit ihrem enormen Wuselfaktor. Mir jedenfalls hat *Cultures* von Stunde zu Stunde besser gefallen!

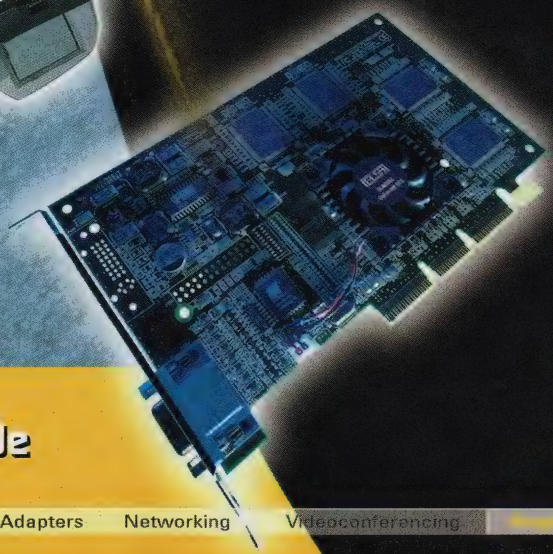
Timo

Produktinfo 006

# ERAZOR couldn't get any better...

# GLADIAC™

## GeFORCE2 GTS



Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
- Kompatibel mit *3D REVELATOR*
- 6 Jahre ELSA-Garantie

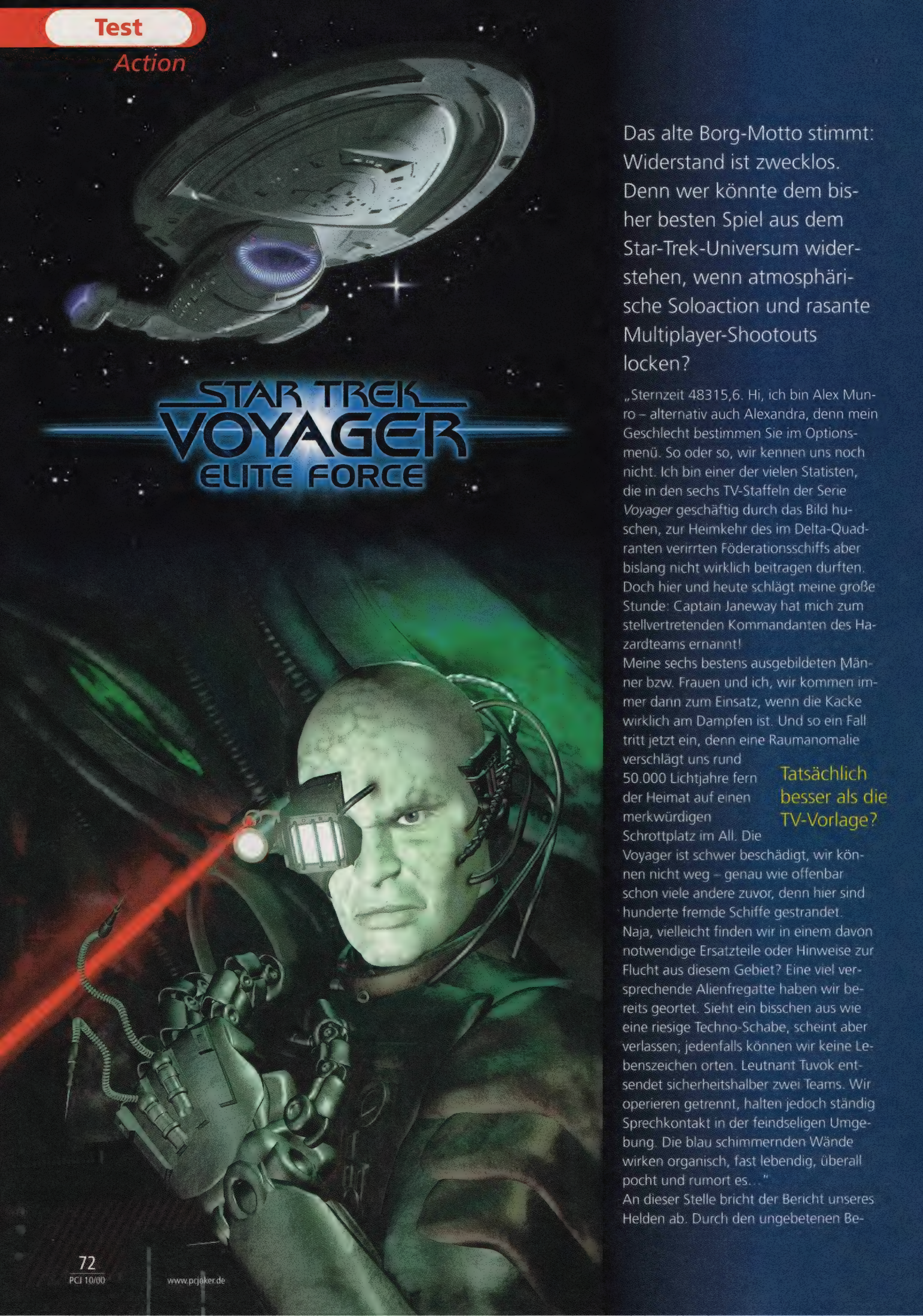
Internet zum Ortstarif
ELSA net
www.elsanet.de

ELSA

www.elsa.de

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Multimedia Accessories | Software | Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199




Das alte Borg-Motto stimmt: Widerstand ist zwecklos. Denn wer könnte dem bisher besten Spiel aus dem Star-Trek-Universum widerstehen, wenn atmosphärische Soloaction und rasante Multiplayer-Shootouts locken?

„Sternzeit 48315,6. Hi, ich bin Alex Munro – alternativ auch Alexandra, denn mein Geschlecht bestimmen Sie im Optionsmenü. So oder so, wir kennen uns noch nicht. Ich bin einer der vielen Statisten, die in den sechs TV-Staffeln der Serie *Voyager* geschäftig durch das Bild huschen, zur Heimkehr des im Delta-Quadranten verirrten Föderationsschiffs aber bislang nicht wirklich beitragen durften. Doch hier und heute schlägt meine große Stunde: Captain Janeway hat mich zum stellvertretenden Kommandanten des Hazardteams ernannt!

Meine sechs bestens ausgebildeten Männer bzw. Frauen und ich, wir kommen immer dann zum Einsatz, wenn die Kacke wirklich am Dampfen ist. Und so ein Fall tritt jetzt ein, denn eine Raumanomalie verschlägt uns rund 50.000 Lichtjahre fern der Heimat auf einen merkwürdigen Schrottplatz im All. Die Voyager ist schwer beschädigt, wir können nicht weg – genau wie offenbar schon viele andere zuvor, denn hier sind hunderte fremde Schiffe gestrandet. Naja, vielleicht finden wir in einem davon notwendige Ersatzteile oder Hinweise zur Flucht aus diesem Gebiet? Eine viel versprechende Alienfregatte haben wir bereits geortet. Sieht ein bisschen aus wie eine riesige Techno-Schabe, scheint aber verlassen; jedenfalls können wir keine Lebenszeichen orten. Leutnant Tuvok entsendet sicherheitshalber zwei Teams. Wir operieren getrennt, halten jedoch ständig Sprechkontakt in der feindseligen Umgebung. Die blau schimmernden Wände wirken organisch, fast lebendig, überall pocht und rumort es..."

**Tatsächlich besser als die TV-Vorlage?**

An dieser Stelle bricht der Bericht unseres Helden ab. Durch den ungebetenen Be-

such wurde die Besatzung des Alienraumers nämlich aus dem Tiefschlaf gerissen und startet einen Angriff. Doch nach hartem, rund einstündigem Kampf nimmt die Handlung erstmals eine unerwartete Wendung: Alles nur ein Versehen, eigentlich wollen die sogenannten Etherianer Freunde sein und bieten auch gleich wertvolle Informationen an. Wir erfahren, dass die Betreiber der jahrtausendealten Maschine „Forge" über diesen Sektor im Universum wachen. Der Schlüssel zur Flucht ist also gefunden, doch der Weg noch weit.

Er führt den Spieler zunächst durch ein malonisch und klingonisch besetztes Piratenschiff, das wertvolles Isodesium bunkert. Später muss ein von den Borg assimiliertes Crewmitglied gerettet werden, man wehrt den Einfall der insektenähnlichen „Harvester" auf der Voyager ab und baut das uralte Flaggschiff einer fremden Zivilisation gegen den Widerstand angriffslustiger Roboter zur gewaltigen Waffe um. Alles in allem ein Actionerlebnis voller Feuergefechte, Knobeleien und Geschicklichkeitstests – basierend auf einer für Egoshooter ungewöhnlich dichten Storyline.

Den Entwicklern von Raven (*Heretic 2*) ist es gelungen, die Bewegungsfreiheit des Spielers relativ unauffällig einzuschränken. Falsche Wege sind in aller Regel durch Gesteinsbrocken oder verschlossene Türen blockiert, man kann sich unmöglich verlaufen. Es ergibt sich der Eindruck eines packenden Spiel-Films, mag der Plot auch nicht immer rundum logisch sein. Vor allem aber stimmt die Atmosphäre: Getreu dem Serienvorbild setzt die Handlung mit einem eher belanglosen Holodeck-Fight gegen die Borg ein, es folgt das TV-typische Intro (unterlegt von einer Variation der Originalmusik – Copyright-Probleme?), erst anschließend nimmt der eigentliche Hauptstrang seinen Lauf. Übrigens weitgehend ungestört von Nachladepausen, denn so was erledigt das Programm vorzugsweise in ruhigeren Momenten innerhalb der 42 Missionen. Mindestens 128 MB RAM sollten allerdings im Rechner installiert sein, sonst dehnen sich die Unterbrechungen schon mal auf Länge eines Sat.1-Werbeblocks aus.

**Wirklich spannender als *Half-Life*?**

Dem gesamten 3D-Gelände und insbesondere der Voyager wohnt ein erstaunli-

Der lausige Standardphaser ist nur was für Warmduscher? Kein Problem, im Delta-Quadranten liegen acht weitere Knarren verteilt, die es in sich haben! Im Rahmen der 42 Missionen werden sie nach und nach ausfindig gemacht und landen dann in der Waffenkammer der Voyager, wo sie vor Beginn der meisten Einsätze abgeholt werden können. Ein maximales Tragegewicht oder andere Limits sind nicht zu beachten. Jede Wumme verfügt neben dem primären über einen sekundären Feuermodus, der bei höherem Energie- bzw. Patronenverbrauch entsprechend mehr Schaden anrichtet. Das gilt für zwei Gewehre, die Stasiswaffe der Etherianer, den Granatenwerfer, den sogenannten „Photonenstoß" sowie natürlich die drei Blaster, die wir Ihnen hier etwas größer vorstellen.

Sämtliche Waffen verfügen über ein brauchbares Scharfschützenvisier, bei dessen Einsatz der Held nicht auf dem Fleck erstarrt wie sonst im Genre häufig üblich

Der Tetryonen-Pulsdisruptor macht vor allem im Sekundärmodus Laune, wo reflektierende Projektile noch in die letzten Winkel des 3D-Geländes katapultiert werden

Den Unendlichkeits-Modulator hat sich Seven of Nine ausgedacht. Er durchdringt die Schilde der Borg und wirkt sich selbst noch auf hinter dem Gegner befindliches Kanonenfutter aus – im Multiplayer-Modus ein Garant für saftige Boni!

Der Bogenschweißer plättet zwar auch humanoide Gegner, zeigt aber besonders bei Robotern fatale Wirkung

## So funktioniert das Gameplay

Die vom Rechner gesteuerten Mitglieder des Einsatzteams (NPCs) halten laufend Kontakt zum Helden. Auf dem Onscreen-Display lässt sich überprüfen, welche Missionsziele bereits erreicht wurden

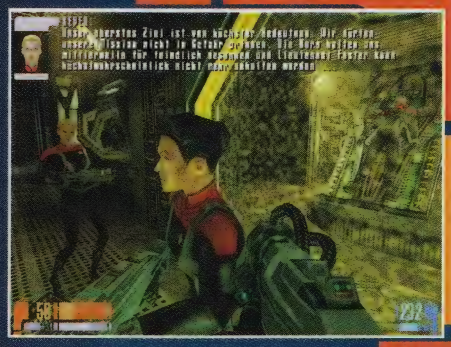
Teamwork ist alles: Die NPCs geben Tipps, attackieren weitgehend selbstständig und stehen kaum dumm im Weg herum. Kommandos akzeptieren sie aber nur in Ausnahmefällen

Hirn statt Heißsporn: Oft lohnt es die Knarre im Halfter zu lassen, um Gegner zu belauschen oder sich vorsichtig vorbeizuschleichen. Das spart Munition und Lebensenergie!

## So funktioniert die Story

Nahtlos gehen die Briefings, 42 Missionen und 15 technisch hervorragenden Rendermovies ineinander über. Hier findet das verstreute Einsatzteam nach hartem Kampf beim Piratenraumschiff wieder zusammen, im Gepäck jede Menge wertvolles Isodesium

Doch die Plauderei wird von den Borg gesprengt, sie klauen den Rohstoff und kidnappen ein Mitglied des Hazardteams



Zurück auf der Voyager beordert Sicherheitsoffizier Tuvok unseren Helden Munro zu den Borg – natürlich mit der schönen Ex-Borg Seven of Nine an seiner Seite

## So funktionieren die Rätsel

Ein Schnellschuss: Im Schiff der Etherianer hat Cheftechniker Chell versehentlich den Teleporter zerstört, er und Alex Munro scheinen an Bord gefangen

Der Geistesblitz: Gibt es hier nicht diese seltsamen Glühwürmchen, welche zerstörte Geräte automatisch anfliegen und reparieren? Haben wir nicht im benachbarten Raum solche Helferlein gesehen?

Die Ausführung: Ausgehend vom Nachbarraum zerstört man systematisch Terminals am Wegrand. Die Glühwürmchen folgen Schritt für Schritt, landen schließlich beim Teleporter und reparieren ihn prompt

# BATTLE ISLE®

## DER ANDOSIA KONFLIKT

**Sie brennt darauf, ihren Ex zu treffen!**

**25 Jahre nach Scayra: Der Himmel von Chromos brennt! Die BATTLE ISLE-Saga nimmt weiter ihren Lauf!**

- Völlig neuartige Konfliktsimulation!
- Anspruchsvolle, rundenbasierte Strategie!
- Dynamisches Echtzeitressourcen-Management!
- Revolutionäre 3D-Grafik!

Ab November auf PC CD-ROM, mehr Infos im BLUE BYTE GAME CHANNEL

**www.bluebyte.net**

BLUE BYTE GAME CHANNEL TM

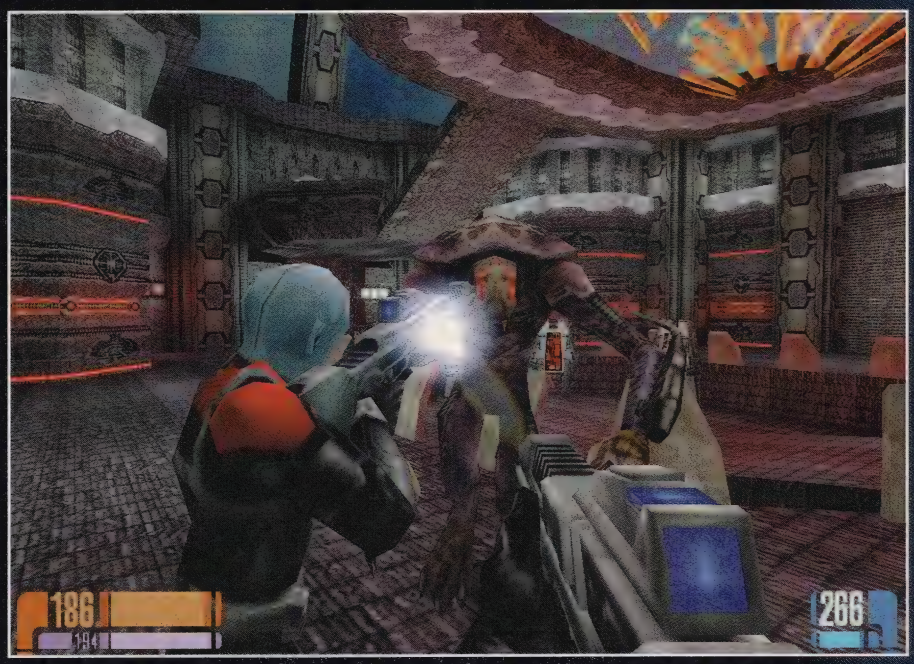
Blue Byte ®

© 1993-2000 Blue Byte Software. Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim/Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0) 2 08 4 50 29-29 • hotline@bluebyte.de

Erstaunlich: In der TV-Vorlage nahezu unkaputtbar, lässt sich die geheimnisvolle Spezies 8472 auf dem PC recht einfach ablasern

Die erste Konfrontation mit den Borg entpuppt sich schnell als Holodeck-Trainingsmission

Ein genreübliches Phänomen: Selbst die dicksten Explosionen vermögen dem 3D-Gelände nichts anzuhaben




Das Finale ist zum Greifen nah: In der sogenannten „Forge" lauern aggressive Insektoide

ches Eigenleben inne: Hallen, Flure und Räume sind mit plaudernden und arbeitenden Crewmitgliedern gefüllt. Besonders cool sind Situationen, wo Janeway, Chakotay oder andere NPCs aus der Kulisse ausbrechen, um aktiv ins Gameplay einzugreifen und auf die Aktionen des Helden zu reagieren – beispielsweise, wenn Tuvok uns im Briefingraum vor versammelter Mannschaft anspricht oder Tom Paris ein Problem am Delta Flyer erörtert. Es „menschelt" also an allen Ecken und Enden, speziell der Holo-Doc darf sich mit ein paar lockeren Sprüchen hervorheben. Pfiff erhalten die Dialoge auch durch den Kunstkniff, dass Munros Vorgesetzte nicht immer einer Meinung mit ihm sind. Und wenn sich unbeobach-

Das Interface im Star-Trek-Design vereint Lexika, Sternenkarten, eine Crewdatenbank – und die schlechtest gezeichneten Porträts von Voyager-Offizieren im gesamten Universum

## Ganz persönlich

Ist Elite Force nun tatsächlich spannender als *Half-Life*? Knapp vorbeigeschossen, würde ich sagen: Mir ist die Handlung im Delta-Quadranten etwas zu vorhersehbar, an den Haaren herbeigezogene Zwischenfälle dehnen so manche Mission in die Länge. Auch ein paar Schockeffekte mehr hätte ich schon verkraftet – dass die Borg spektakulär durch eine Wand brechen, kommt viel zu selten vor. Ebenfalls eher wenig originell sind die meisten Endgegner. Der Hirogen und selbst ernannte „Jäger" ist doch nur ein fades Abziehbild vom „Predator" aus dem Kino; gegen den finalen Vohrsoth hatte ich mir die passende Taktik schnell zurechtgelegt. Ein heftiges Vergnügen also, aber auch ein etwas kurzes: Im einfachsten Schwierigkeitsgrad haben geübte Spieler das Ding recht schnell durch!

Richy

tet glaubende Klingonen über die Menschheit ablästern, fühlt sich der Spieler gar persönlich beleidigt. Umso mehr, als Activision die vertrauten Synchronsprecher verpflichtet und die bekannten Akustik-Tricks (etwa die typisch verfremdeten Stimmen der Borg) verwendet hat. Weiterhin entspricht es Gene Roddenberrys pazifistischem Star-Trek-Gedanken, dass Waffengewalt hier nicht in Blutbäder mündet – statt als Leichen herumzuliegen, vergehen die meisten Opfer in einem schicken Lichtschein. Und die Präsentation ist ohnehin eine Klasse für sich: Abwechslungsreiche Architektur und neun farbenfrohe Waffen, untermalt von stimmungsvoller Orchestermusik und fetzigem Sound. Die Liebe zum Detail sticht bereits beim Titelscreen hervor, wo sage und schreibe elf Designs für das Fadenkreuz zur Verfügung stehen. Darüber hinaus lassen sich hier Untertitel zuschalten und alle benutzbaren Gegenstände im Spiel automatisch per Rahmen markieren, was die Suche nach Lebensenergie oder Munitionskanistern ganz erheblich erleichtert. Dass die Steuerung komfortabel an den persönlichen Geschmack angepasst werden darf, ist im Genre ohnehin selbstverständlich. Jede Funktion ist doppelt, also auf zwei verschiedene Tasten umdefinierbar, und wird auf dem Screen von einem animierten Vorturner präsentiert. Ja, sogar ein Force-Feedback-Effekt für die Maus ist erhältlich! Taugt natürlich nichts, ist aber ein nett gemeintes Gimmick. Echten Tadel hat nur die Animation der schmuck gestalteten Polygonfiguren verdient: Manch einer stolpert da so steif durch die Korridore, als wäre seine Motorik bereits von den Borg assimiliert worden. Trotzdem kämpfen diese NPCs mannhaft an der Seite des Spielers und ziehen Angriffe auf sich wie einst die Wissenschaftler und Wachhabenden in *Half-Life*. Und genau wie der Valve-Hit ist auch *Elite Force* ein Meilenstein im Genre! (rl)

## Fraggen statt Fragen

Mit dem Plot der Solomissionen oder dem Intellekt der TV-Serie hat der **Multiplayer-Modus** wirklich nix am Hut: Hier gewinnt, wer ohne lange nachzugrübeln am schnellsten den Abzug bedient. Die temporeichen Baller-Duelle müssen sich selbst hinter reinrassigen Netzwerk-Shootouts wie id-Softwares (indiziertem) *Q3* nicht verstecken! Für Deathmatches haben sich die Entwickler 17 Arenen ausgedacht, von denen sich fünf bestens für den Capture-the-Flag-Modus eignen. Die Architektur könnte nicht abwechslungsreicher sein, es gibt kleine Stadien, riesige Paläste und verwinkelte Korridore ebenso wie weitläufige Außenareale unter Sternen.
Ab Werk dürfen bis zu zwölf Teilnehmer zu Phaser und mehr greifen, stabilen Internetverbindungen bzw. Netzwerken kann individuell noch mehr zugemutet werden. Sollten dagegen keine Kumpels in Schussweite sein, übernimmt auf Wunsch der Computer die Kontrolle aller oder einiger Gegner – diese sogenannten „Bots" sind in fünf Intelligenzstufen und mit 58 Skins vom Sternenflottenoffizier bis hin zum Ekel-Alien verfügbar. Vom Typus unabhängig kommen immer dieselben neun Waffen wie im Solomodus zum Einsatz, außerdem liegen natürlich genreübliche Extras wie Schilde, Durchschlagsverstärker oder Siebenmeilenstiefel zum Aufsammeln bereit.
Kreative Match-Designer können last, not least eigene Partien entwickeln und etwa die Anzahl der zum Sieg notwendigen Abschüsse (Frags), die Schwerkraft oder die Stärke der Treffer verändern.

**Die fetzigen Multiplayer-Modi können es ohne Weiteres mit spezialisierten Duell-Shootouts wie *Q3* aufnehmen**

## Star Trek Voyager: Elite Force
**(Raven/Activision)**

Ein TV-Abenteuer als Egoshooter – oder umgekehrt...

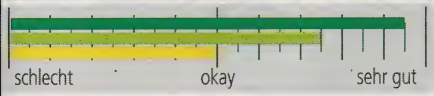
| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit: | 4 Stufen |
| Preis: | ca. 99,– DM |

**88%**

| | |
|---|---|
| *Grafik* | *89%* |
| *Sound* | *89%* |
| *Steuerung* | *90%* |
| *Motivation* | *86%* |

| | |
|---|---|
| Datenträger | 1 CD, ab 600 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB) und Win 95/98 |
| Grafik | Auflösungen von 512 x 384 bis 2048 x 1536 sowie Cinemascope-Modus mit 856 x 480 Pixeln, Qualität von Lichteffekten, Texturen, Polygondichte und Farbtiefe regelbar, 3D-Beschleunigerkarte erforderlich (über OpenGL oder MiniGL), für 3D-Brillen geeignet |
| Sound | Lautstärke von Effekten, Musik und Sprache regelbar, Surroundsound wird (nur) über A3D unterstützt |
| Eingabe | Tastatur, Maus, Stick (Force Feedback wird unterstützt) |
| Sprache | Texte deutsch, englisch oder französisch, Sprache deutsch oder englisch |
| Multiplayer | diverse Netzwerk- und Internetmodi (siehe Box) |
| Online-Info | www.activision.de, www.hazardteam.de |

**Leistungscheck (600 x 800 Pixel, volle Details)**




- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- Celeron 366 mit 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P2/266 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

**Vergleich der Genreanteile**

- 60% Action
- 30% Story
- 10% Abenteuer

Eine leicht bekleidete Frau, viele Waffen, noch mehr Gegner: Was als Zeichentrickfilm ein Flop war, funktioniert als Actionadventure astrein!

Die futuristische Story präsentiert uns Heldin Julie als Space-Walküre, die während der titelgebenden Schlacht (F.A.K.K. steht für *Federation Assigned Ketogenic Killzone*) einst den gottgleichen Lord Tylor in die Knie zwang. Danach wollte sich die vollbusige Schönheit mit ihren Freunden auf dem malerischen Planeten Eden zur Ruhe setzen, wo man dank des magischen Grundwassers ewige Jugend und Gesundheit genießt. Doch als der Seelendieb Gith mit seinem gewaltigen Raumschiff in das Paradies einfällt, ist es mit dem Frieden vorbei: Seit Äonen sucht dieses Monster die Gestirne heim, um ihre Bewohner als seelenlose Sklaven zurückzulassen. Jetzt landen auch auf Eden allerorten Meteoriten und verwandeln Mensch und Tier zu aggressiven Mutanten. Panik macht sich breit und zu schlechter Letzt ist auch noch Julies Schwester weg. Zeit für F.A.K.K. 2!

Das hört sich just nach dem an, was es auch ist: eine Art Hardcore-Version von *Tomb Raider*. Wie Lara zeigt auch Julie dem Spieler die (kalte?) Schulter, über die er die Umgebung erblickt. Auch hier kann die Heldin rennen, schleichen, springen, hangeln und klettern. Und vor allem lässt sie Fräulein Croft als Sexsymbol eher alt aussehen: Die hiesige Polygon-Amazone präsentiert sich in fünf gewagten Kostümen und ist von der Brust bis zur Stimme der B-Movie-Queen Julie Strain nachempfunden – welche anno 1993 immerhin zum „Penthouse Pet of the Year" gekürt wurde!

Mit Ballern und Lechzen ist es freilich nicht getan, da müssen komplexe Maschinen in Gang gebracht, Rätsel gelöst, Geschicklichkeitstests absolviert und mannigfaltige Feinde überwunden werden. Rund 40 Monstertypen vom nervigen Moskito über Feuer spuckende Gerippe und Zwergteufelchen bis hin zu absolut gigantischen Endgegnern harren der Erledigung. Zu diesem Zweck finden sich 20 Offensiv- und Defensivwaffen im Spiel; darunter verschiedenste Schwerter und Schilde ebenso wie Uzis, Flammenwerfer, Mini-Kanonen oder Seelensauger.

## Sex und Waffen

Weil Julie eine coole Braut ist, sucht sie sich ihre Ziele selbst und weiß zudem beidhändig zu kämpfen. Man kann ihr also etwa einen Säbel in die eine und ein MG in die andere Hand drücken, um für Fern- und Nahattacken gleichermaßen gerüstet zu sein. Für manche Wummen wie die Mini-Kanone oder den Flammenwerfer benötigt aber selbst unser Power-Pet beide Hände. Ja, gelegentlich muss sie bei einer Waffe sogar still stehen, um abdrücken zu können. Übung an Tastatur und Maus verlangt die Steuerung aber auch deshalb, weil die Gegner unterschiedlich auf Bedrohungen reagieren. Während den einen schon der Anblick ei-

Die höchst abwechslungsreiche Gegnerschar ist ein Highlight in F.A.K.K. 2

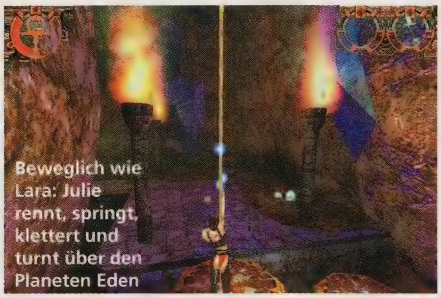
Links oben die Anzeige für Lebensenergie und den Jungbrunnen

Rechts oben die aktuellen Waffen, welche Julie in den manikürten Händen hält

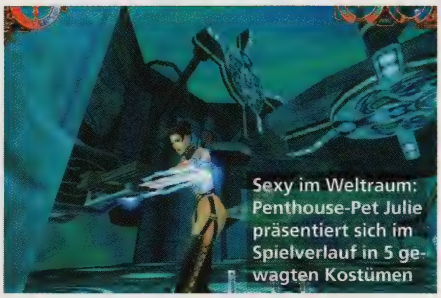
Die Q3-Engine bürgt für atemberaubende Architektur und hohes Grafiktempo

Die Gegner erfordern immer wieder neue Taktiken

nes Flammenwerfers in die Flucht schlägt, kann den anderen so leicht nichts erschüttern. Eine Steigerung erfährt das Konzept bei den Schlussmonstern, die teils in mehreren Stufen mit verschiedenen Kanonen erledigt werden müssen! Die Welt von F.A.K.K. 2 verteilt sich auf drei Episoden mit jeweils 12 bis 14 Abschnitten von oftmals riesigen Ausmaßen. Weil die Grafik auf der Q3-Engine beruht, vermag sie nicht nur die Fans der indizierten Shooter von id-Software zu begeistern: Geschmeidig animierte Charaktere bewegen sich durch wunderschöne Landschaften, Höhlensysteme, Städte oder auch umfangreiche Gebäude. Mit dem psychedelischen Design späterer Levels kommt dann auch viel optische Originalität ins Spiel. Oder sind Sie etwa schon einmal über pulsierende Riesenzungen mit gefährlichen Spitzen gelaufen, die in



Beweglich wie Lara: Julie rennt, springt, klettert und turnt über den Planeten Eden



Sexy im Weltraum: Penthouse-Pet Julie präsentiert sich im Spielverlauf in 5 gewagten Kostümen

## Schwermetall in Comic, Film und Computer

In den 70-ern eroberte das französische Comicmagazin „Screaming Metal" unter dem Namen **Heavy Metal** Amerika. Die Mischung aus Sex und Gewalt schwappte 1979 dann auf die Leinwand über: Der Zeichentrickfilm *Heavy Metal* kostete in der Produktion 7,5 Millionen Dollar und spielte etwa 20 Millionen ein – 1996 wurde der Streifen mit Episoden, erstellt von verschiedenen Kult-Zeichnern wie Moebius, auf Video neu veröffentlicht. Mit dem kürzlich im Kino gelaufenen Nachfolger *Heavy Metal F.A.K.K. 2* (alternativer Titel: *Heavy Metal 2000*) konnte Produzent Kevin Eastman, seines Zeichens Miterfinder der *Teenage Mutant Hero Turtles* und Ehemann von Julie Strain, den Erfolg jedoch nicht wiederholen.

**Zweimal Schwermetall auf Zelluloid: links *Heavy Metal* von 1979, rechts das aktuelle *Heavy Metal F.A.K.K. 2***

Rendersequenzen sind selten, meist treiben Cutscenes aus der 3D-Engine die Story voran

Die Q3-Grafik garantiert geschmeidig animierte Charaktere wie diesen riesigen Endgegner

einem in sich selbst verdrehten Raum münden? Dass Ihnen plötzlich die ganze Umgebung um die Ohren fliegt und Sie sich mitsamt der Ruinen und einem sehr übel gelaunten Endgegner im Weltall wiederfinden, dürfte Ihnen wohl auch noch nicht passiert sein…

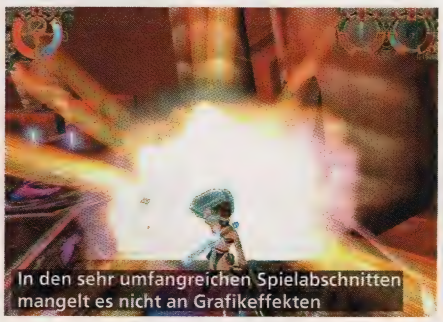
Ein Effektfeuerwerk steht Ihnen darüber hinaus bevor, nur keine Sorge. Hier gibt es bunte Flammen und Explosionen, Funkenregen, Lensflares, Partikeleffekte und metallische Oberflächen satt. Lediglich die etwas groben Schatten vermögen bei näherer Betrachtung nicht voll zu überzeugen. Aber das fällt im Eifer der Gefechte weit weniger auf als die gelungene Sounduntermalung: Mal ist die Musik super rockig, dann schlägt sie wieder eher leise Töne an – nur um den Spieler im nächsten Moment wieder bombastisch zu erschrecken. Die Schwerter zischen, die Uzis rattern und die Gegner schreien markerschütternd. Natürlich meldet sich auch Julie häufig zu Wort. Sei es um den Feind zu verfluchen, sei es um sich in Cutscenes in Spielgrafik oder sporadischen Rendersequenzen mit ihren Freunden zu unterhalten.

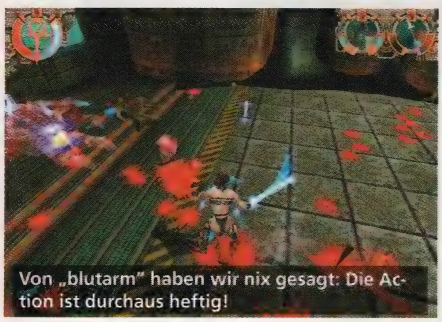
Freunde? Klar hat eine Mega-Braut wie Julie Freunde! Von ihnen erhält sie neben guten Tipps auch gelegentlich Waffen oder Ausrüstungsgegenstände. Ein Großteil der Heiltränke und Energie spendenden Früchte liegt aber einfach zum Aufsammeln bereit – hin und wieder weckt auch ein Schluck aus dem Jungbrunnen verbrauchte Kräfte. Zu tief sollte man dabei aber nicht ins Glas schauen, denn für Kinder ist das Game eher ungeeignet: Obwohl keine Menschen als Gegner dienen, fließt das Pixelblut doch in rauhen Mengen. Noch herber ist, dass abgetrennte Gliedmaßen nicht einfach nur Staffage sind, sondern teilweise direkt zum Weiterkommen benötigt werden.

## Nichts für schwache Nerven

Genrevertreter wie *Tomb Raider 4* oder *Drakan* sind also gewiss harmloser, aber sind sie auch unterhaltsamer? Nicht, wenn man auf völlig durchgeknallte Charakterdesigns, coole Waffen und einen verdammt spannenden Spielverlauf abfährt! Dank ständiger Speichermöglichkeit und dem intelligenten Autosave-System halten sich auch frustrierende Momente in Grenzen. Frust vermögen allenfalls Multiplayer verspüren, weil eine Mehrspieleroption erst per Patch nachgereicht werden soll.

Letzte Warnung für die Besitzer von Rechnern mit weniger als 128 MB RAM: Legen Sie sich ein gutes Buch neben den Computer, damit Sie während der Ladepausen nicht einnicken. Aber hey, selbst das ist der Spaß noch wert! (pk)


In den sehr umfangreichen Spielabschnitten mangelt es nicht an Grafikeffekten


Von „blutarm" haben wir nix gesagt: Die Action ist durchaus heftig!

Siehe auch Begleit-CD

## Heavy Metal F.A.K.K. 2
(Ritual/GOD/Take 2)

Julie ist quasi die Hardcore-Version von Lara!

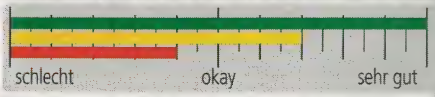
| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 16 Jahren |
| Schwierigkeit: | für Geübte |
| Preis: | ca. 89,– DM |

**86%**

| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Sound | 87% |
| Steuerung | 80% |
| Motivation | 88% |

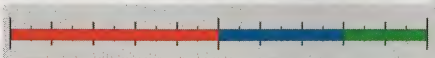
| | |
|---|---|
| Datenträger | 1 CD, ab 120 MB auf der HD |
| System | ab einem P2/233 mit 64 MB RAM (besser P2/366 mit 128 MB) und Win 95/98 |
| Grafik | 320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (OpenGL) wird benötigt, für den Betrieb mit 3D-Brille etwas zu hektisch |
| Sound | Lautstärke von Soundeffekten und Musik getrennt regelbar, EAX wird unterstützt |
| Eingabe | Maus, Tastatur, Joystick, Joypad |
| Sprache | komplett deutsch |
| Multiplayer | Modus soll per Patch nachgereicht werden |
| Online-Info | www.take2.de |

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)




- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/300 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P233 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



- 50% Ballern
- 30% Geschicklichkeit
- 20% Rätsel

# „Sie sagen, sie hat ihre Opfer bei lebendigem Leib gefressen...“

www.imperium-der-ameisen.de

www.stornfels.de

scale items in mm

200
180
160
140
120
110
100
90
80
70

MURDER

# IMPERIUM DER AMEISEN

Produktinfo 021

„Große Aufbau- und Echtzeitstrategie um kleine Insekten.“ PC JOKER

**3D-AUFBAU-STRATEGIE AB 14. SEPTEMBER 2000 DIREKT IN DER GRÜNEN HÖLLE**

SIERRA™
www.sierra.de

flipside.com

powered by IMAX®
Kino XXL. So echt wie echt.
Bochum, Düsseldorf, Frankfurt am Main
www.imax-filmtheater.de

© 2000 Microïds. Alle Rechte vorbehalten. www.microids.com

MICROÏDS

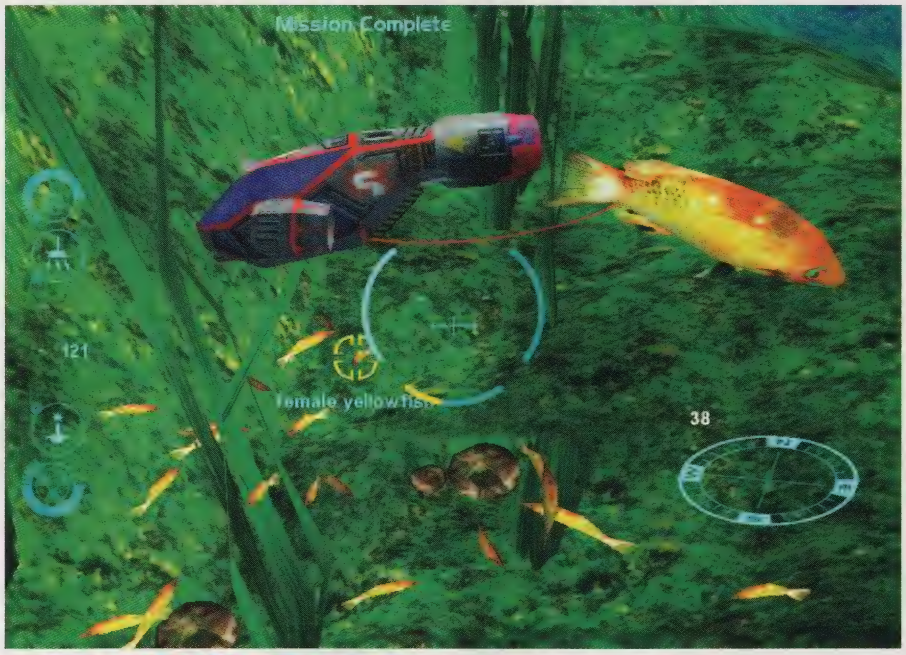
# DEEP FIGHTER

In *Sub Culture* tauchten die Criterion Studios anno 1997 per U-Boot in Hit-Regionen ab, jetzt macht ein Nachfolger die Torpedos scharf.

Wieder steuert man ein kleines Unterseeboot aus der Egoperspektive, wobei das Spiel für Bergungs- oder Abschleppaktionen wegen der besseren Übersicht selbsttätig in eine Außenansicht umschaltet. Auch an den bunten Fischschwärmen und schroffen Riffen hat sich nicht viel geändert. Doch was anno '97 noch eine Grafik-Sensation war, ist heutzutage halt nur mehr „ganz hübsch".
Die Story dreht sich erneut um die Zerstörung des submarinen Lebensraums, diesmal durch Vulkanausbrüche. Eine weitere Gefahr stellt die „Schattenbande" dar: aggressive Mutanten, die mit ihren schnellen Kreuzern so manche Mission stören. Spannende Dogfights sind somit vorprogrammiert.

## U-Boot ohne Tiefgang

Dabei gefällt die eingängige Steuerung der sechs Vehikel und ihr ausgeprägt „schwebendes" Unterwasserfeeling. Das Radar dagegen unterschlägt die Tiefenkoordinaten, für ein 3D-Spiel unentschuldbar; ohne die Übersichtskarte würde man im Trüben fischen.
Zwischen den Eskort-, Aufklärungs-, Abfang- und Rettungseinsätzen sorgen Videos in etwas altbackener Bluescreentechnik für Briefings und unfreiwillige Komik. Einfach strukturierte Mini-Puzzles und ein Dutzend Waffen vom Torpedo bis zur Laserkanone bringen Abwechslung; das finale Spielziel (der Bau einer U-Arche-Noah) verlangt darüber hinaus das Sammeln von radioaktiven Substanzen. Unter dem Strich ergibt das launige Action mit schneller Zugänglichkeit, aber eben keinen Hit. Anno *Sub Culture* sah die Unterwasserwelt ja nicht nur spektakulärer aus, sie bot mit dem hier fehlenden Handelsteil auch wesentlich mehr „Tiefgang". (mt)




Puzzledesign light: Diesen lebend zu fangenden Fisch brachte die Kombi aus metallenem Betäubungspfeil und Magnetgreifer ins Schlepptau

Die schnellen Piratenboote der Schattenbande sind in der Überzahl, jetzt heißt es sparsam mit den Torpedos sein

Auch wenn sich die Akteure redlich um Dramatik bemühen, wirken die Real-Videosequenzen oft laienhaft

### Pro & Kontra

* hübsch ausgeleuchtete und texturierte Grafik
* einfache, präzise Steuerung

* teils peinliche Realvideos
* für ein 3D-Spiel unbrauchbares Radar

### Deep Fighter
(Criterion Studios/Ubi Soft)

Unterhaltsame Unterwasser-Action mit flacher Lernkurve

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit: | für Einsteiger |
| Preis: | ca. 99,– DM |

**78%**

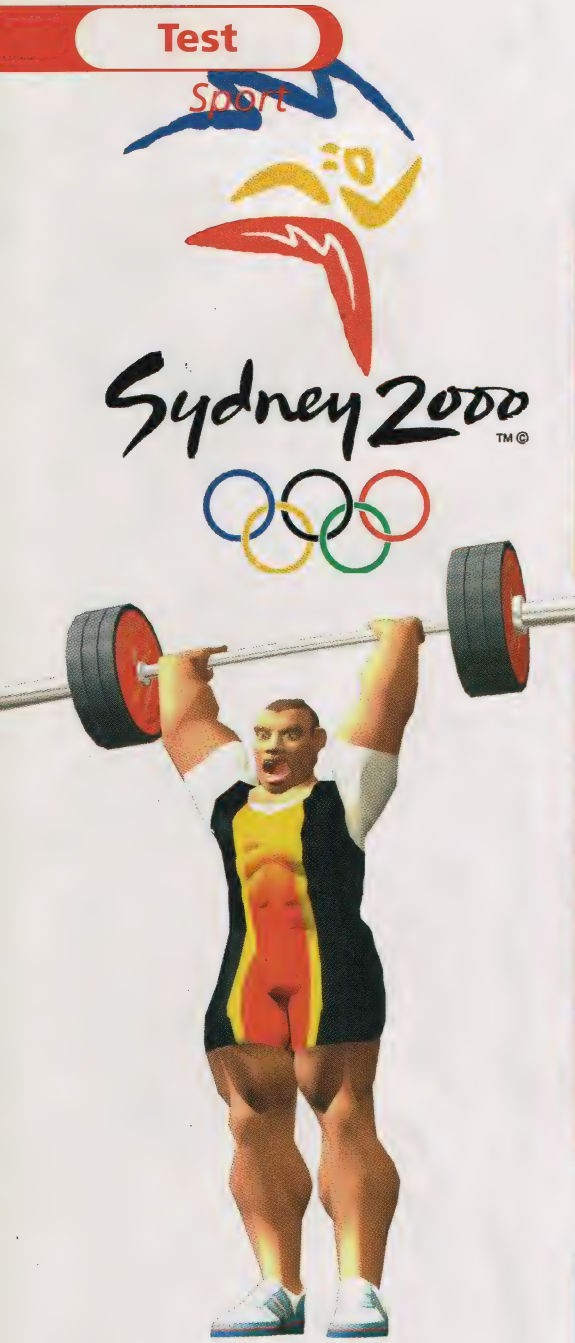
| | |
|---|---|
| Grafik | 79% |
| Sound | 80% |
| Steuerung | 78% |
| Motivation | 75% |

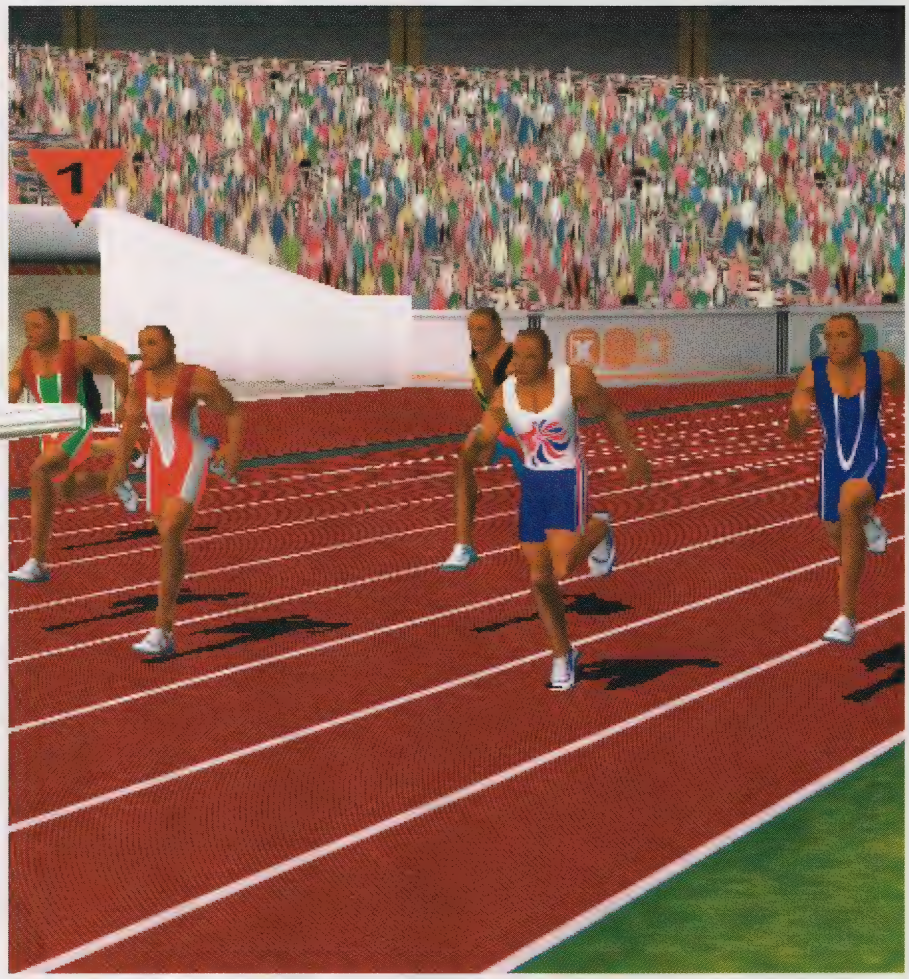
| | |
|---|---|
| Datenträger | 2 CDs, 600 MB auf der HD |
| System | ab einem P233 MMX mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB) und Win 95/98 |
| Grafik | 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, D3D-Beschleunigerkarte wird benötigt, für 3D-Brillen optimal geeignet |
| Sound | 3D-Sound, deutsche Sprachausgabe |
| Eingabe | Tastatur, Maus, Pad, Stick (Force Feedback wird unterstützt) |
| Sprache | komplett deutsch |
| Multiplayer | bis zu 8 Spieler über Netzwerk oder Internet auf 11 Karten, nur 1 CD erforderlich |
| Online-Info | www.ubisoft.de |

# Schnelle Nummer

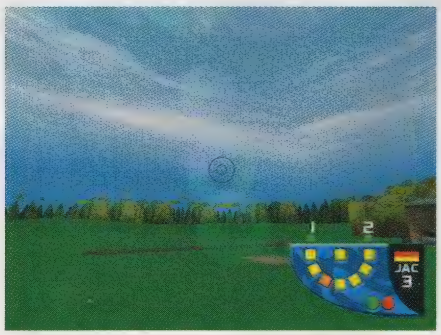
www.quickgames.de

Lust auf einen Quickie? Dann bist Du bei uns genau richtig.
Hier findest Du heiße Spiele für die schnelle Nummer zwischendurch.
Besser und schneller kann man sich nicht befriedigen.
Hole Dir den Kick für den absoluten Höhepunkt!



Weltrekorde oder besonders schöne Szenen werden im Replay nochmals vorgeführt, doch nur im Olympiamodus dauerhaft festgehalten



Besonders das Tontaubenschießen ist ohne Joypad kaum zu bewältigen

Im Olympiajahr ist Dabeisein mal wieder alles. Aber ist in der virtuellen Sommerolympiade von Eidos auch alles dabei?

In einem satten Dutzend Disziplinen dürfen hier Stubenhocker ihre sportlichen Ambitionen ausleben: Ob Speerwurf, Dreisprung, Turmspringen oder Tontaubenschießen, jedes Ereignis kann im Arcade- und Trainingsmodus einzeln angewählt und solo oder im Wettstreit mit bis zu sieben weiteren PC-Athleten (von der CPU gesteuert oder vor einem Rechner versammelt) angegangen werden. Höhepunkt der Veranstaltung ist natürlich die komplette Olympiade inklusive Besuch im virtuellen Fitnesscenter, wo der zuvor getaufte Spielercharakter Kraft und Moral mit Gewichtheben und Lauftraining stärkt.

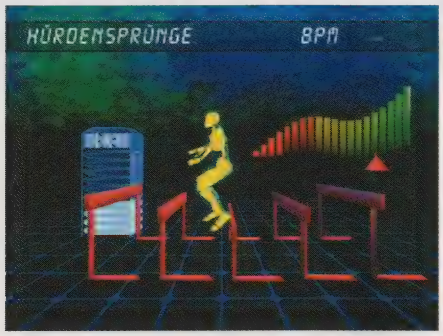
## Wie damals auf dem 64-er

Ob man dann trainiert oder um Medaillen kämpft, die Steuerung ist ein Rückfall in die 80-er Jahre, als Spiele wie *Decathlon* oder *Summer Games* von Epyx für Furore sorgten. Durch schnelles Drücken zweier Buttons wird der Athlet in Schwung gebracht, ein Aktionsknopf dient zum Ausführen spezieller Funktionen wie dem Überhopsen von Hürden oder der Bestimmung von Wurf- und Absprungwinkeln. Trotz der vier angebotenen Tastaturlayouts kann man das Keyboard dabei getrost vergessen. Schon bei simplen Drei-Knopf-Disziplinen garantiert es Fingerkrämpfe, doch zum Tontaubenschießen werden gar fünf Buttons benötigt – ein Pad ist quasi Pflicht. Zumal die Maus selbst in den Menüs ihren Dienst verweigert!
Immerhin sieht das heute alles viel besser

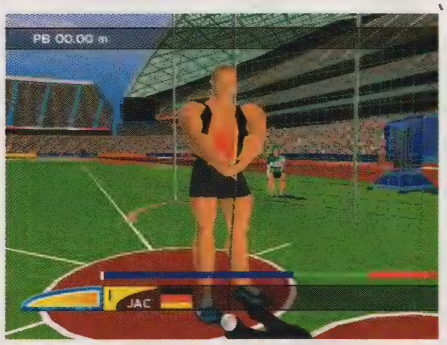
## Ganz persönlich

Mein erster Gedanke: klasse, das gute alte *Decathlon* in 3D! Doch in meiner nostalgischen Verklärung der Vergangenheit hatte ich ganz vergessen, dass ein hektisches Knöpfedrücken fast so schweißtreibend sein kann wie ein echter 100-Meter-Lauf. In der Praxis wird man sich das nicht häufig antun wollen, zumal das Programm verdächtig nach einer schnellen Konvertierung von der Playstation bzw. Dreamcast-Konsole riecht. Aber wer nach einem lustigen Party-Game für den PC sucht, der sollte ein Ticket für *Sydney 2000* lösen.

Jack



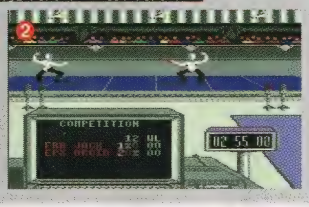

**Nur wer die komplette Olympiade anwählt, darf im Fitnesscenter einen Athleten aufbauen und abspeichern**




**Hammerwerfen erfordert neben Tempo im Knöpfchendrücken perfektes Timing beim Abwurf**

## Computer-Olympiaden

...gibt es seit 1983, als Konami bis zu vier Athleten in *Track & Field* ❶ vor den C-64 bat. Bereits damals standen Hürdenlauf und Weitsprung in direkter Verbindung mit hektischem Knöpfchendrücken. Im Jahr darauf übertrug Activision das Konzept in *Decathlon* auf weitere Zehnkampf-Disziplinen, 1985 folgte Epyx mit *Summer Games*, wo dem Spieler beim Radfahren und Wettlauf auch möglichst gleichmäßige Stickbewegungen abgefordert wurden. Das Spiel mit kurzer Eröffnungs- und Schlussfeier war so erfolgreich, dass man ein Jahr später *Summer Games 2* ❷ inklusive dem Fechten und Rudern nachschob. Die *Winter Games* mit Skispringen, Eiskunstlauf, Biathlon und vier weiteren Disziplinen rundeten die Reihe ab – sie gilt bis heute als größter Klassiker des Genres.



**Im Trainingsmodus kann jede Sportart einzeln absolviert werden, hier dient ein Ghost als Partner**

aus als anno C-64: Die Animation der Polygon-Olympioniken überzeugt, wer seinen Rechner zudem mit einer 3D-Beschleunigerkarte gedopt hat, kriegt korrekte Schatten und ein paar Lichteffekte zu Gesicht. Überdimensionierte 2D-Pappkameraden auf den Zuschauerrängen stören jedoch den Gesamteindruck. Dennoch keimt gemeinsam mit Freunden die alte Leidenschaft wieder auf, auch wenn bzw. weil Rekorde nur im Olympiamodus abgespeichert werden. Zudem dürfen alle Käufer des Spiels an einem Preisausschreiben zum Gewinn einer Reise nach Australien teilnehmen.

Sehen wir also mal ganz sportlich über die deutschen, jedoch überflüssigen Kommentatoren, die wenigen Soundeffekte und die dudelige Musikbegleitung hinweg. *Sydney 2000* bietet viel Unterhaltung in der Gruppe – mit etwas mehr Feinschliff hätten auch Solisten Spaß an der virtuellen Leibesertüchtigung haben können. (rf)

## Pro & Kontra

* 12 Disziplinen
* schöne Animationen
* deutsche Sprachausgabe

* nur mit Pad vernünftig spielbar
* keine Mausunterstützung in den Menüs
* lieblose Kulissen

## Sydney 2000
(ATD/Eidos)

**Multi-Disziplinen-Olympiade mit einfallsloser Steuerung**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit: | variabel |
| Preis: | ca. 89,– DM |

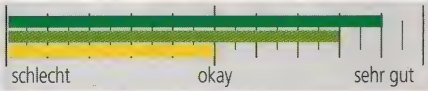
**Solo 65%**

**Multi 72%**

| Solo | | Multi |
|---|---|---|
| 70% | Grafik | 70% |
| 68% | Sound | 68% |
| 60% | Steuerung | 62% |
| 64% | Motivation | 74% |

| | |
|---|---|
| Datenträger | 1 CD, ohne Installation spielbar |
| System | ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98 |
| Grafik | 320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen nur teilweise geeignet |
| Sound | Musik, Effekte und deutsche Sprachausgabe gesondert regelbar |
| Eingabe | Tastatur, Pad |
| Sprache | komplett deutsch |
| Multiplayer | bis zu 8 Spieler nacheinander (in einzelnen Disziplinen auch 2 simultan) an einem Rechner |
| Online-Info | www.eidos.de |

**Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)**




- P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
- P2/233 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P200 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

**Vergleich der Spielanteile**

- 70% Rütteln
- 30% Timing

Might and Magic
Day of Darkness
DU HAST EINE
Das Fantasy Rollenspiel.
3DO™ NEW WORLD COMPUTING®
© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. Might and Magic, Day of Darkness, Heroes of Might and Magic, New World Computing, and other product names are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. Windows, Windows 98 and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Für diesen Mix aus Baller- und Rennspiel stand unübersehbar *NICE 2* Pate: Mit zwölf Amischlitten düsen wir in Einzelrennen oder über eine Saison durch ebenso viele Levels – und halten die bis zu vier Kontrahenten mit Raketen, MGs, Rauchbomben oder Turboschüben auf Distanz. Zusätzlich komplizieren am Streckenrand platzierte Automatikgeschütze den Weg auf das Siegerpodest.

Die Grafik ist dabei nicht mal übel anzusehen, poppt aber selbst bei höchster Detailstufe noch unschön auf. Auch die belanglose Geräuschkulisse und der Begleit-Rock sind nicht das Problem, sondern die extrem hakelige Steuerung. Wer glaubt, damit klar zu kommen, darf via LAN oder Internet auch drei Freunde an den Start bitten.

## Road Wars
**(Interactive Vision/Swing)**

**Einfallslose Ballerei für Rennfahrer**

**URTEIL: 53%**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit: | 4 Stufen |
| Preis: | ca. 79,– DM |
| System-konfiguration | ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 180 MB auf der HD |
| Online-Info | www.swing-games.de |

Die Anleihen bei *Re-Volt* und *Micro Machines* sind ebenso nahe liegend wie unübersehbar: Mit einem von zwölf (teils erst freizuspielenden) „Hot Wheels" soll man Bestzeiten auf sechs vorgerenderten Parcours zwischen Wohnzimmer und Sandkasten herausfahren. Ein rudimentärer Streckeneditor ist in das Programm integriert, ein Miniatur-Bolide von Mattel liegt der Box bei – und trotzdem ist das Ganze Schrott! Nachwuchs-Schumis müssen sich also mit potthässlicher Grafik begnügen? Und mit Autos, die auch ohne Eingriffe des Spielers weiterbrettern? Wir meinen nicht: Das Schlagwort „Kindersoftware" ist kein Freibrief, um seine Kunden zu verladen. Jung ist nicht dasselbe wie dumm!

## Hot Wheels Stunt Driver
**(Semilogic/Mattel Interactive)**

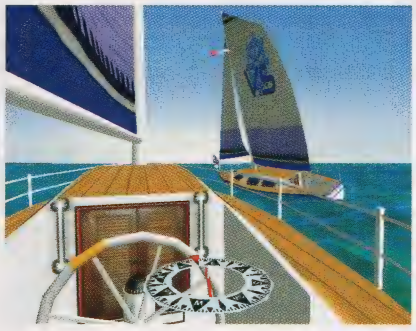
**Spielzeugboliden mit Kolbenfressern**

**URTEIL: 23%**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ohne Altersbeschr. |
| Schwierigkeit: | für Einsteiger |
| Preis: | ca. 39,– DM |
| System-konfiguration | P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD |
| Online-Info | www.mattelinteractive.com |

Magic® VIII
the Destroyer™
NEUE AUFGABE!
September 2000. www.mm-universe.de
PRIMA GAMES
INFOGRAMES
Das offizielle Lösungsbuch ist erhältlich über Prima Games Deutschland. www.primagames.de
www.de.infogrames.com

In dieser maritimen Simulation setzt man die Segel zu freien Törns oder einer Regatta gegen zwei CPU-Skipper; in LAN- und Internet-Gewässern darf auch ein menschlicher Kapitän zum Rennen gebeten werden. Für den Spaß im Nass stehen gleich 28 Bootstypen vom Holzfloß bis zur Rennjolle zur Wahl – gerät man trotz editierbarer Wetterlage in eine Flaute, darf auf Jetski, eine Motorjacht oder gar die Titanic umgebucht werden.
Die Steuerung mittels Maus, Stick und Tastatur ist so simpel wie der Sound, doch grafisch macht das Game schon was her. Besonders mit 3D-Karte im Seesack wissen die teils riesigen Polygon-Wellen zu beeindrucken. Fazit: Ein typischer Nischentitel für Leute, die sich ohnehin für Wassersport begeistern können.



## Virtual Sailor
**(CDV)**

Segelsimulation für PC-Skipper

**URTEIL: 65%**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ohne Altersbeschr. |
| Schwierigkeit: | für Fortgeschr. |
| Preis: | ca. 50,– DM |
| System-konfiguration | ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 65 MB auf der HD |
| Online-Info | www.cdv.de |

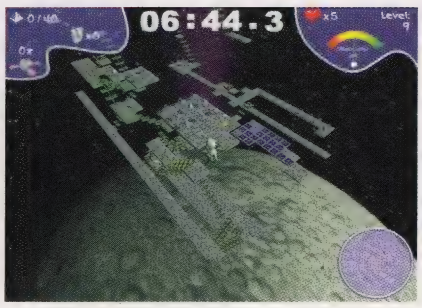
Die Idee ist originell: Statt Kampfeinsätze an der Front zu fliegen, verdingt sich der Spieler als Pilot eines Rettungshubschraubers der US-Küstenwache. In 42 Missionen gilt es, Ertrinkende aus dem Wasser zu fischen, Kontrollflüge zu absolvieren oder Material von A nach B zu karren. Sind Sie also fit im Umgang mit Seilwinde, Krankentrage und Rettungsschwimmern?
Schade, dass das reizvolle Szenario von einer übersensiblen Steuerung getrübt wird: Eiertanz im Helikopter ist angesagt. Da bleibt kaum Zeit, die zoom- und schwenkbare Polygongrafik gebührend zu würdigen. Auch wenn der Funkverkehr deutsch aus den Boxen scheppert, sollten Anfänger besser die Finger von diesem Spiel lassen – Baywatch für Profis.

## Search and Rescue 2
**(Interactive Vision/Swing**

Realistische Einsätze im Rettungshubschrauber

**URTEIL: 67%**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ohne Altersbeschr. |
| Schwierigkeit: | für Geübte |
| Preis: | ca. 79,– DM |
| System-konfiguration | ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 300 MB auf der HD |
| Online-Info | www.swing-games.de |




Känguru Johnny will nach Hause, doch der Weg ist weit: Durch 80 Levels voller Plattformen, Gegner und Sammeldiamanten muss das Beuteltier hopsen. Ob Dschungel, Ägypten oder Weltraum, die 3D-Architektur ist vertrackt; stets müssen Quallen, Mumien usw. innerhalb eines happigen Zeitlimits ausgetrickst bzw. umgangen werden. Waffen hat Johnny nicht, bloß Bomben machen den Weg frei. Der Schwierigkeitsgrad ist also nicht ohne, auch weil die Tastatursteuerung nervt: Warum zum Kuckuck kann das Känguru nicht seitlich hüpfen? Dank der Save-Funktion bekommt man aber trotzdem irgendwann alles von der zoombaren Direct3D-Grafik mit ihrem coolen Tiefeneffekt zu sehen. Fazit: niedliche Actionknobelei mit niedlicher Sounduntermalung.

## Ka'Roo
**(Fakt Software/Swing)**

Gewaltarmes Jump & Run für schlaue Hüpfer

**URTEIL: 69%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 49,– DM

System-konfiguration: ab einem P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 150 MB auf der HD
Online-Info: www.fakt-software.de

Enid Blytons jugendliche Detektive machen zum zweiten Mal den Bildschirm (un-)sicher: Wieder knacken George, Julian, Dick, Anne und Töle Timmy in den Ferien kindgerechte Rätsel und führen Multiple-Choice-Gespräche mit den Personen in ihrer Umgebung. Wieder gibt es in der nett-biederen Comicgrafik rund um das „Felsenhaus" viele Räume und Gegenstände zu entdecken, wieder ist die Maussteuerung simpel gehalten. Wer die grausige Musik abdreht, kann mit diesem kleinen Adventure also großen Spaß haben. Allerdings nicht lange, denn selbst junge Spürnasen dürften den Fall binnen Stunden gelöst haben. Im zweiten Anlauf taugt das Spiel aber auch als Lehrgang: Alternativ zur deutschen kann englische Sprachausgabe angewählt werden.

## Fünf Freunde: Das Geheimnis um den silbernen Turm
**(Ravensburger Interactive)**

Comic-Abenteuer für Jugendliche

**URTEIL: 67%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 49,– DM

System-konfiguration: ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 12 MB auf der HD
Online-Info: www.ravensburger.de/interactive

Na, wenn das mal kein bekannter Vorwand für einen Arcadeshooter ist: Wieder einmal greifen böse Aliens die Erde an, bis zu zwei Spieler gleichzeitig sollen die Invasion vereiteln. Man beharkt also sowohl hektisch einfallende Ufo-Verbände als auch die vertikal scrollende Landschaft. Und natürlich gibt es unterwegs Upgrades für stärkere Waffen, mehr Tempo oder bessere Schilde aufzusammeln.
Das ist alles ziemlich altbacken: Die Draufsichtgrafik bietet kaum Abwechslung, Musik und Effekte sind höchst mittelmäßig. Und selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad hat man seine liebe Not damit, auch nur den ersten Abschnitt dieser Retro-Ballerei zu überstehen.

## Astro Assembler
**(DTP Neue Medien)**

Bockschweres Shoot'em-up mit reichlich Patina

**URTEIL: 38%**

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 19,– DM

System-konfiguration: ab einem P100 mit 32 MB RAM und Win 95/98, direkt von der CD spielbar
Online-Info: www.dtp-neuemedien.de

Wieder einmal steht eine Fantasy-Welt kurz vor dem Untergang. Ergo klicken wir uns wahlweise mit Ritter, Barbar, Amazone oder watschelndem Entenkrieger (!) durch zahllose Iso-Dungeons. Das heldenhafte Gameplay: Gegenstände im Inventar hamstern, kleinere Knobeleien lösen und natürlich Feinde metzeln.
All das spielt sich noch langweiliger als es sich liest, weil die Rendergrafik grottenhässlich und die deutsche Sprachausgabe absolut laienhaft ist. Wer da Nachschub für seine Trash-Sammlung wittert, könnte es freilich auch schlechter treffen: Schöne Musik, ordentliche Maussteuerung und Gemeinschaftsabenteuer für bis zu vier Teilnehmer retten den Mix aus Actionadventure und Rollenspiel vor dem Schlimmsten.

## Dragonfire: The Well of Soul
**(Computerhouse/Blackstar)**

Einfallsarmes Renderabenteuer, schwach präsentiert

**URTEIL: 41%**

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 69,– DM

System-konfiguration: ab einem P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 600 MB auf der HD
Online-Info: www.black-star.de

85% / 90% Gamespot

86% / 88% PC Action

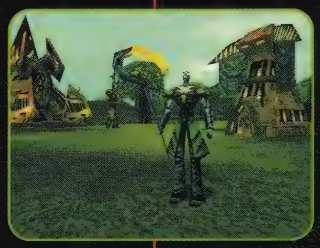
92% Gameszone

88% Gamesmania

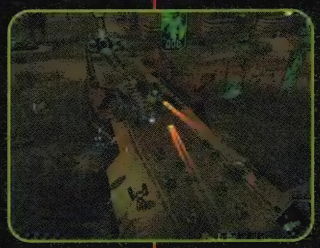
# SEHEN SIE DER REVOLUTION DIREKT INS AUGE!

# DARK REIGN™ 2

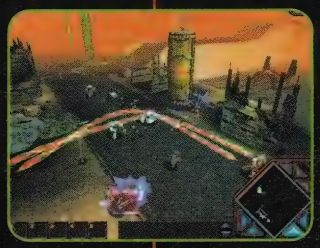
Beherrschen Sie das Internet mit intensiven Mehrspieler-Schlachten, z. B. King of the Hill und Kooperationsspiel.



Genießen Sie die verbesserte Grafik und die schwindelerregenden Framerates der 3D-Engine.



Spielen Sie aus der traditionellen Echtzeitstrategie-Ansicht oder zoomen Sie sich mitten in die Action.



Wagen Sie sich auf spektakuläre Tag- und Nachteinsätze, die unterschiedliche Taktiken erfordern.

## DAS SCHLACHTFELD DER ZUKUNFT

Zum allerersten Mal können Sie bei einem Echtzeitstrategie-Spiel von der traditionellen Draufsicht aus Krieg führen oder sich mit einer Vielzahl von Kameraperspektiven mitten in die Action zoomen. Wenn Sie es wollen, versetzt Sie ***Dark Reign™ 2*** in den Schlamm der Schützengräben und lässt Sie jeden Ihrer Befehle am eigenen Leib erleben. Hier herrscht Krieg. Hautnah und höchstpersönlich. Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft. Willkommen bei ***Dark Reign™ 2***.

www.WON.net

www.activision.de

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 - 2000 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Firmennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

## BATTLE ISLE: DARKSPACE

**www.bluebyte.net**
Zusammen mit dem US-Developer Palestar bricht das Mülheimer Team von Blue Byte ab März kommenden Jahres eine **Raumschlacht** um die Erde und weitere Planeten vom Zaun: Mehrere hundert Spieler sollen sich als Kommandanten oder Besatzungsmitglieder dreier verfeindeter Parteien mit 18 Schiffen wie Scout, Raumjäger oder Frachter bekriegen. Ganze Karrieren als Spaceheld, Pirat oder Händler sind dann möglich.
Die ersten Bilder der verwendeten 3D-Engine „Medusa" hinterlassen einen viel versprechenden Eindruck, obwohl für die schick texturierten Schiffe und Lichteffekte keine 3D-Grafikkarte vorausgesetzt wird. Auch das Programm wird man wohl kostenlos aus dem Netz ziehen dürfen. Blue Byte will das Projekt über Monatspauschalen (laut einem Firmensprecher zu einem „sehr, sehr guten Preis") für die Nutzung des Servers finanzieren.

## QUAKE 3 TEAM ARENA

**www.idsoftware.com**
Die beste Nachricht gleich vorweg: Das erste Add-on zu id-Softwares drittem Egobeben wird **Anfang Oktober offiziell in Deutschland** ausgeliefert. Das Spiel in zwölf neuen Arenen soll titelgemäß stark auf Teamwork ausgelegt sein und neue Modi wie „Overload" (einen Gegenstand in der Feindbasis zerstören), „Harvester" (Totenköpfe einsammeln) sowie zwei Capture-the-Flag-Varianten bieten. Das aufgestockte Waffenarsenal wird unter anderem Kettenkanonen, Nailguns sowie einen Minenwerfer, der zwischen Freund und Feind unterscheiden kann, beinhalten.

## EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS

**www.everquest.com**
Zum Weihnachtsfest ergänzt Verant sein populäres Online-Rollenspiel: Ein **neuer Eiskontinent** stellt den Besitzern des Hauptprogramms 16 frostige Zonen mit frischen Monsterkreationen und einem reichhaltigen Angebot an Waffen und Zaubersprüchen in Aussicht. Die erste spielbare Version ist zur ECTS versprochen – wir versprechen für die nächste Ausgabe ein ausführliches Preview.

## SUMMER GAMES

**www.sport1.de, www.indis.de**
Das Plug-in Shockwave 8.0 im Browser vorausgesetzt, kann der Schweiß seit Ende August auch im Internet fließen: Gemeinsam mit dem Mainzer Entwickler Indis hat das von DSF, Ran und Sport Bild getragene Portal „Sport1.de" eine nette, weil kostenlose **Action-Olympiade** ins Netz gestellt. Wer beim 100-Meter-Sprint, Pferdsprung, Gewichtheben, Tontaubenschießen, Schwimmen und Weit- bzw. Dreisprung neue Rekorde aufstellt, darf sich sogar auf Preise freuen!

## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Data Beckers Homepage zum Echtzeitstrategical **America** jetzt unter www.game-america.de online ist? Außerdem neu im Netz: Microsofts Space Opera *Conquest* (www.microsoft.com/games/conquest) und der Actiongrusler *Evil Dead* (www.evildeadgame.com) von THQ.

...dass **Battle Plan** nicht mehr als separate Multiplayer-Erweiterung für *SWAT 3* erscheinen soll, sondern zusammen mit dem Hauptprogramm, neuen Charakteren und Solomissionen in die **Elite Edition** integriert wird? Für Besitzer des Vollspiels ist aber auch ein Gratis-Download angekündigt.

...dass unter www.gp3station.de bereits aktuelle Saisondaten (Piloten, Lenkräder, Sounds etc.) zur F1-Sim **Grand Prix 3** warten? Wer außerdem Bilder bombiger Boxenluder sucht, wird unter www.f1babes.com fündig.

## MULTIPLAYER-MOGELEI

**www.rivastation.de**

Mit den neuen Treiberversionen 5.33 für seine GeForce-Beschleuniger hat Grafikkartenhersteller Asus für Aufruhr gesorgt: Über das sogenannte „See Through"-Feature lassen sich damit in jedem 3D-Game per Hotkey Wände, Fußböden und Decken transparent schalten, um dahinter positionierte Gegner zur leichten Beute zu machen. Wer gerne Multiplayer-Partien mit Egoshootern spielt, dem kann das natürlich nicht gefallen – allzu leicht werden unfaire Aktionen möglich. Dem zum Trotz verbreiten sich die (via Hack auch zu Grafikkarten anderer Hersteller kompatiblen) Treiber jetzt über das Internet; die laufende Diskussion können Sie über die oben genannte URL verfolgen.

## PARTY-TERMINE

**Fraxpo**
LAN-Party für bis zu 500 Teilnehmer
8. bis 10. September 2000
29227 Celle
Zutritt ab 18 Jahren
39,– DM Eintritt
Info: www.fraxpo.de

**LAN-Conference**
LAN-Party für bis zu 900 Teilnehmer
15. bis 17. September 2000
01159 Dresden
Zutritt ab 16 Jahren
45,– DM Eintritt
Info: www.lan-conference.de

**Project LanCraft No. 3**
LAN-Party für bis zu 250 Teilnehmer
9. bis 10. September 2000
47623 Kevelaer
Zutritt ab 16 Jahren
35,– DM Eintritt
Info: www.lancraft.net

**Leavin' the Reality**
LAN-Party für bis zu 400 Teilnehmer
29. September bis 1. Oktober 2000
15230 Frankfurt/Oder
Zutritt ab 16 Jahren
30,– DM Eintritt
Info: www.npffo.de

**Wolp enter again**
LAN-Party für bis zu 350 Teilnehmer
8. bis 10. September 2000
89312 Großkötz
Zutritt ab 18 Jahren
30,– DM Eintritt
Info: www.wolp.de

**Battledome**
LAN-Party für bis zu 600 Teilnehmer
22. bis 24. September 2000
41366 Schwalmtal-Amern
Zutritt ab 18 Jahren
40,– DM Eintritt
Info: www.battledome.de

**1. Hasenjagd**
LAN-Party für bis zu 250 Teilnehmer
9. bis 10. September 2000
47906 Kempen
Zutritt ab 16 Jahren
20,– DM Eintritt
Info: www.die-hasen.und-mehr.de

**Weitere Infos sowie regionale Veranstaltungstermine finden Sie unter www.lanparties.de**




AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

**DIE SPIELE-PROFIS**
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

**INFO-SERVICE**
Wir haben Tipps & Infos zu den meisten Produkten

**STREETDAY-SERVICE**
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

**VORBESTELL-SERVICE**
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

**ANRUF-SERVICE**
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

**RIESENAUSWAHL**
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

**BERATUNG**
Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

**AUßERDEM...**
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

**HITS FOR KIDS**
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören ? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

**Joysoft GmbH,** Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Die autorisierten **JOYSOFT POINTs** in Ihrer Nähe:

| | | |
|---|---|---|
| Downtown bei Bücher-Walther | **08280** Aue, Schneebergerstr. 19, | ☎03771/72 13 13 |
| Highscore ! | **27568** Bremerhaven, Bm.-Smidt-Str. 92, | ☎0471/4 19 29 39 |
| Multi Media World | **31832** Springe, Burgstr. 13, | ☎05041/97 08 77 |
| Gameshop | **35390** Giessen, Katharinengasse 21, | ☎0641/79 17 94 |
| DNE Joy & Game | **38364** Schöningen, Markt 7, | ☎05352/90 98 67 |
| Joypoint Düsseldorf | **40211** Düsseldorf, Am Wehrhahn 24, | ☎0211/36 44 45 |
| Computerspiele & mehr | **41061** M'Gladbach, Eickener Str. 14, | ☎02161/18 30 93 |
| Connaction | **41460** Neuss, Klarissen Str. 15, | ☎02131/27 57 51 |
| Gameshop | **41515** Grevenbroich, Ostwall 12, | ☎02181/23 13 23 |
| Wollyworld | **45127** Essen, Viehofer Str. 17, | ☎0201/2 43 72 95 |
| Player One | **47839** Krefeld-Hüls, Kempener Str. 22, | ☎02151/518 90 04 |
| Cheop's System Köln | **50676** Köln, Mathiasstr. 24-26, | ☎0221/9 23 15 45 |
| KPM Computer Fun Store GbR | **51065** Köln, Galerie Wiener Platz, | ☎0221/9 62 44 48 |
| Joybo | **53111** Bonn, Münster Str. 11, | ☎0228/65 97 26 |
| Soft Paradise | **53474** Bad Neuenahr, Hans-Frick-Str. 1a, | ☎02641/206 506 |
| Cheop's System Siegburg | **53721** Siegburg Kaiser Str. 54 | ☎02241/6 80 45 |
| Joysoft Point Koblenz | **56068** Koblenz Stegemannstr. 33 - 41 | ☎0261/30 96 34 |
| Joysoft Point Siegen | **57072** Siegen, Am Bahnhof 35, | ☎0271/2 21 20 |
| Joysoft Point Lüdenscheid | **58507** Lüdenscheid, Knapper Str. 12, | ☎02351/39 07 72 |
| Joysoft Point Frankfurt | **60311** Frankfurt, Fahrgasse 87, | ☎069/91 39 83 71 |
| Soundcheck | **63065** Offenbach, Kaiserstr.31, | ☎069/88 42 99 |
| Game-Shop 2000 | **66877** Ramstein, Miesenbacher Str.18, | ☎06371/59 85 35 |
| Mystic Games | **72458** Albstadt, Kirchgraben 14, | ☎07431/93 30 80 |
| Techno Land AUDIO VIDEO GmbH | **73779** Deizisau, Sirnauer Str. 56, | ☎07153/82 99 0 |
| Flösch Emmendingen GmbH | **77933** Lahr, Breisgaustr. 37, | ☎07821/94 23 14 |
| Flösch Emmendingen GmbH | **79312** Emmendingen,Elzdamm 61, | ☎07641/5 80 41 61 |
| Softprice Wertheim | **97877** Wertheim, Lindenstr. 16, | ☎09342/91 23 15 |

Alle Angaben ohne Gewähr.

Im Jahr 29475 herrscht Anarchie auf dem Planeten Rubi-Ka: Rollenspieler landen mitten in einem erbittert geführten Machtkampf.

In den Außenwelten des Planeten Rubi-Ka trifft man allerorten auf Monster und Mutanten

Vier genmanipulierte Menschenrassen werden zur Wahl stehen, darunter der bullige „Homo Atrox"

In zahlreichen Städten und kleinen Niederlassungen darf man Handel treiben und ist vor Playerkilling sicher

Keine Orks, keine Ritter, keine Fantasy: Noch dieses Jahr ruft das Abenteuer in einem SF-Szenario, das den Freiheitskampf kleinerer Rebellen-Clans gegen die übermächtige Omni-Tek Corporation thematisiert. Als Spieler wird man einen genmanipulierten Charakter (vier menschliche Typen stehen zur Wahl) erschaffen und sich für eine Seite entscheiden müssen.
Sehen Sie sich also als Abkömmling der „Homo Opifex" mit hohem IQ, aber schwachem Körperbau? Oder eher als „Homo Atrox" mit umgekehrten Werten? Die „Homo Solitus" liegen irgendwo dazwischen, während man als „Homo Nano" auf nützliche Implantate zurückgreifen kann. Für jeden Typus findet sich der richtige Beruf, insgesamt elf Jobs werden offeriert. Kriegern, Leibwächtern, Kampfkunstexperten und Agenten steht eine Laufbahn voller bewaffneter Konflikte bevor, Doktoren, Ingenieure, Meta-Physiker und Händler bekommen andere Fähigkeiten wie etwa Heilkräfte mit auf den Weg.

## Anarchistische Zukunftsvision für Rollenspieler

Gefährlich ist das Leben auf Rubi-Ka allemal, denn es gibt Riesenameisen ebenso wie mutierte Ungeheuer aus den Omni-Tek-Labors, abtrünnige Arbeitsroboter, Ninja-Droiden und sogar zwei Alienrassen. Um dieses Panoptikum werden sich genretypische Quests ranken, die Erfahrungspunkte, Finanzmittel, Waffen und hilfreiche Ausrüstungsgegenstände in Aussicht stellen. Playerkilling soll dabei nur auf freiem Feld ein Thema sein, in Städten ist man vor allen Attentaten geschützt.
Optisch braucht das Game der norwegischen Entwickler von Funcom den Vergleich mit etablierten Titeln wie *Everquest* oder *Asheron's Call* nicht zu scheuen: Die (benötigte) 3D-Beschleunigerkarte im Rechner zaubert fein texturierte Außenwelten voller Lichteffekte mitsamt sehenswert animierten Polygonfiguren auf den Monitor. Für Online-Rollenspieler könnten es dieses Jahr somit wirklich schöne Weihnachten werden – vor allem, wenn sie schon lange nach Abenteuern jenseits ausgetretener Fantasy-Pfade Ausschau halten. (rf)

### Anarchy Online

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Funcom |
| GENRE: | Online-Rollenspiel |
| ERSCHEINT: | 4.Quartal 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.anarchy-online.com |

Die erste Betatestphase ist auf 100 norwegische Spieler beschränkt, in den nächsten Wochen will man weltweit mehrere tausend registrierte Tester zulassen. Das Vollpreisspiel wird einen P2/333 mit 3D-Beschleunigerkarte benötigen, Online-Gebühren sind noch nicht festgelegt.

# EXKLUSIVER INTERNET-ZUGANG FÜR JOKER-LESER

**Keine Grundgebühr! Nur Telefonkosten!**

schon ab 2,1 Pf/min

- @ surfen zum Ortstarif
- @ 10 frei wählbare E-Mailadressen
- @ 10 MB für eigene Homepage
- @ Zugriff auf exklusiven Newsserver mit 33.000 Newsgroups
- @ Sie können je nach Region und Tageszeit flexibel den günstigsten Telefonanbieter wählen
- @ regionale Einwahlknoten und Schritt-für-Schritt-Anleitung auf der Heft-CD oder unter www.kdt.de
- @ Service-Hotline

**www.pcjoker-online.de**

Eine Initiative von PC Joker und KDT

Eine Schweinerei von Infogrames: Witzige Kampfsäue und das für Multiplayer wie geschaffene Spielkonzept sollen *Worms* vom Kult-Thron schubsen.

**Spe(c)ktakuläre Grafikeffekte: Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten soll der PC-Version eine Rüssellänge Vorsprung gegenüber dem Playstation-Original verschaffen**

Die Actionstrategie um militante Regenwürmer ist aus unseren Multiplayer-Charts scheinbar gar nicht mehr wegzudenken, beste Voraussetzungen für die Frontschweine also – zumal sie die lustige Idee auf die Spitze treiben: Die Nationen zweier Weltkriege präsentieren sich in der Version für kämpfendes Borstenvieh mit Fantasienamen wie Saustralien, New Trogland oder Kap Keilerkopf. Sobald man sich für eine der sechs Parteien entschieden hat, sind die Ähnlichkeiten aber nicht mehr zu übersehen. Schweine mit deutschen Pickelhauben, Schweine mit englischen Tellerhelmen, Schweine, Schweine, Schweine...

Obwohl neben einem Trainingslager auch 25 verschiedene Solomissionen angekündigt sind, versprechen Internet-Schlachten für bis zu vier Schweinepriester den meisten Spaß. Rundenweise und mit einem knappen Zeitlimit im speckigen Rücken hauen sich dann maximal acht Schweine starke Truppen nacheinander ihre Granaten um die Ohren, zielen mit dem Scharfschützengewehr oder pflanzen ein Bajonett auf. Weitere Waffen wie Colts, Schrotflinten, Dynamitstangen, Raketenwerfer oder hüpfende Cluster-Bomben finden sich im liebevoll gestalteten 3D-Terrain.

## Arnold Schwarzeneber suhlt sich im Schützengraben

Klar, dass die polygonalen Schlachtfelder nicht weniger tückisch sein werden als es ihre 2D-Gegenstücke in *Worms* sind: Seen, Flüsse und steile Hügel stellen unüberwindliche Hindernisse dar, Minenfelder machen jeden Schritt zum Risiko. Wenn dann etwa die Handgranate wegen einer Anhöhe wieder zum Werfer kullert oder eine mit Schweinepest verseuchte Wolke vom Wind an den Absender zurückgeschickt wird, ist die Schadenfreude unter den Spielern wohl ebenso groß wie die Begeisterung über die vielen taktischen Optionen. Zu Letzteren zählt auch das Annektieren von herrenlosen Fahrzeugen und Geschützen. Mit Jeep und Panzerwagen sind plötzliche, schnellere Stellungswechsel möglich, zudem darf man den Feind bereits aus großer Entfernung in Koteletts zerlegen.

Übrigens wird man seinen Sauhaufen

mit Orden behängen dürfen, was aus dem einfachen Eber-Rekruten irgendwann einen von vier Spezialisten macht: Spione können sich tarnen und Gegenstände rauben, Sanitäter ihre Kameraden verarzten, Artillerieschützen schwere Waffen benutzen und Pioniere mit Sprengstoff hantieren. Der Nachschub wird sich allerdings generell auf Waffen, Munition oder Verbandskästen beschränken, Verluste in den eigenen Reihen werden also nicht ersetzt.
So unterhaltsam sich das alles anhört, so gut sieht es bereits heute auf der Playstation aus. Gar keine Frage, dass die PC-Version noch schöner werden soll. Sobald im Winter auch hier knallbunte Explosionen den amüsant animierten Sauhaufen durcheinander wirbeln, kommen moderne 3D-Beschleunigerkarten und damit Lichteffekte zum Einsatz, wie sie auf der Konsole technisch einfach nicht möglich sind. Auch die vorläufig etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung wollen die Entwickler während der Anpassung an die Tastatur noch entschärfen – Joypads will man freilich weiterhin unterstützen. Keinerlei Änderungen erwünscht oder erforderlich sind beim tollen Soundtrack. So stammen die urkomischen Rückmeldungen alle aus der Feder von Marc Hillefeld, der ja schon bei der Übersetzung sämtlicher Folgen der TV-Serie „Die Simpsons" Beachtliches geleistet hat. Daran gemahnt ein Name der insgesamt 48 schweinischen Charaktere: Schwart Simpson. Im Übrigen quittieren so illustre Figuren wie Borst Tappert, James T. Quiek oder Jean-Luc Pigard die Befehle der Spieler mit jeweils charakteristischen Sprachsamples. Und wenn Arnold Schwarzeneber seine Gegner mit einem markigen „Hasta la vista" über den digitalen Jordan befördert, bleibt kein Auge trocken.
Mit *Frontschweine* steht uns also mehr als nur eine aufgewärmte Spielidee ins Haus; eher schon eine gut abgehangene Mischung aus Strategie und Geschicklichkeit in zeitgemäßer Präsentation. Und vor allem erwarten uns hier etliche Lacher im Schweinsgalopp – das kürzlich angekündigte *World Worms Party* wird sich schwer ins Zeug legen müssen, um im direkten Vergleich nicht alt auszusehen. (rf)

**Karriere im Schweinsgalopp: Orden machen aus dem gemeinen Eber einen Spezialisten für Sprengstoff, Sabotage usw.**

**3D-Terrain für Kampfferkel: 25 unterschiedliche Schlacht-Felder**

**Zahlenspiel für Frontschweine: 4 Spieler, 6 Nationen, 8 Schweinsköpfe starke Truppen**

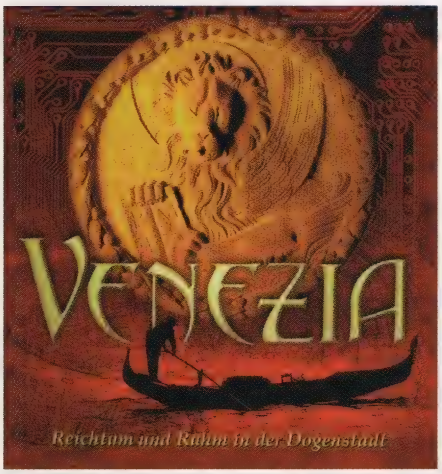
**Schweinischer Wortwitz: Die 48 verschiedenen Einheiten quittieren Befehle mit jeweils eigenem Sprachsample von Marc „Simpson" Hillefeld**

## Frontschweine

1

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Infogrames |
| GENRE: | Actionstrategie |
| ERSCHEINT: | 4. Quartal 2000 |
| ONLINE-INFO: | www.frontschweine.com |

Preis und Hardwareanforderungen stehen noch nicht endgültig fest, doch über LAN oder Internet dürfen vier Frontschweine gleichzeitig ran. Online-Gebühren sollen nicht anfallen.




Handel und Wandel in der Lagunenstadt während des 16. Jahrhunderts, das klingt nach einem echten Online-Erlebnis. So kann man sich irren…

**Auf der Suche nach einem versteckten Kunstwerk müssen später auch geschichtliche Rätsel gelöst werden**

Probleme schon zu Beginn: Die Registrierung funktionierte nicht, von einer Anleitung oder Readme-Datei keine Spur. Nach mehrmaliger Installation, englischer Anmeldung trotz deutscher Version und einem Absturz fand ich mich dann am venezianischen Hafen wieder – um festzustellen, dass die ruckelige 3D-Grafik am besten auf der Packung aussieht!

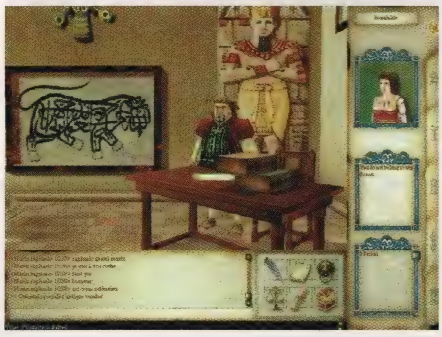
Lockt keinen Dogen aus seinem Palast

Auf dem Marktplatz treffe ich endlich einen NPC, der mir ein paar Arbeiter vermitteln kann. Da ich als Winzer auf die virtuelle Welt gekommen bin (auch während des Spiels dürfen 20 verschiedene Werkstätten erworben werden, um z.B. Ziegel zu produzieren), kann ich nun also im Produktionsbüro die „Herstellung" von Trauben in Angriff nehmen, um dann an der Warenbörse Geld zu machen. Auch individuelle Absprachen und Spielergemeinschaften sind möglich, bloß hätte ich mich nicht für einen weiblichen Charakter entscheiden sollen: Der erste Kollege, den ich antreffe, rennt mir hinterher wie ein verliebter Dackel!

Na, auch er hat halt Probleme mit dem eigentlich einfachen Spiel. Klar, wenn es lediglich eine Online-Hilfe gibt (selbst die deutsche Homepage war zum Zeitpunkt unseres Tests noch sehr unvollständig) und die Texte überwiegend englisch, manchmal auch französisch sind. Warum sollte man sich das antun? Bestimmt nicht wegen der öden 3D-Umgebung im Windows-Fenster, den eckigen Polygonfiguren und ihren schwachen Animationen inkl. 20-Meter-Sprüngen über den Bildschirm. Erst recht nicht für den Sound, der statt Musik und Sprachausgabe bloß Wasserrauschen und Hintergrundgemurmel zu bieten hat.

Schade um das interessante Szenario, doch Cryos Online-Welt ist alles andere als feudal. Dieses Game lockt keinen Dogen aus seinem Palast, mag die Nutzung des Servers auch in den ersten sechs Monaten kostenfrei sein. (tk)

**Grafik-Bugs gehören hier leider ebenso zum Bild wie grobe Pixel in der Nahansicht**



**Beim Antiquitätenhändler oder unter der Hand können Kunstwerke erworben werden**

## Venezia
**(France Telecom Multimedia/ Cryo Networks)**

**Dem Untergang geweihte Online-Wirtschaft**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 6 Jahren |
| Schwierigkeit: | für Fortgeschr. |
| Preis: | ca. 90,– DM |

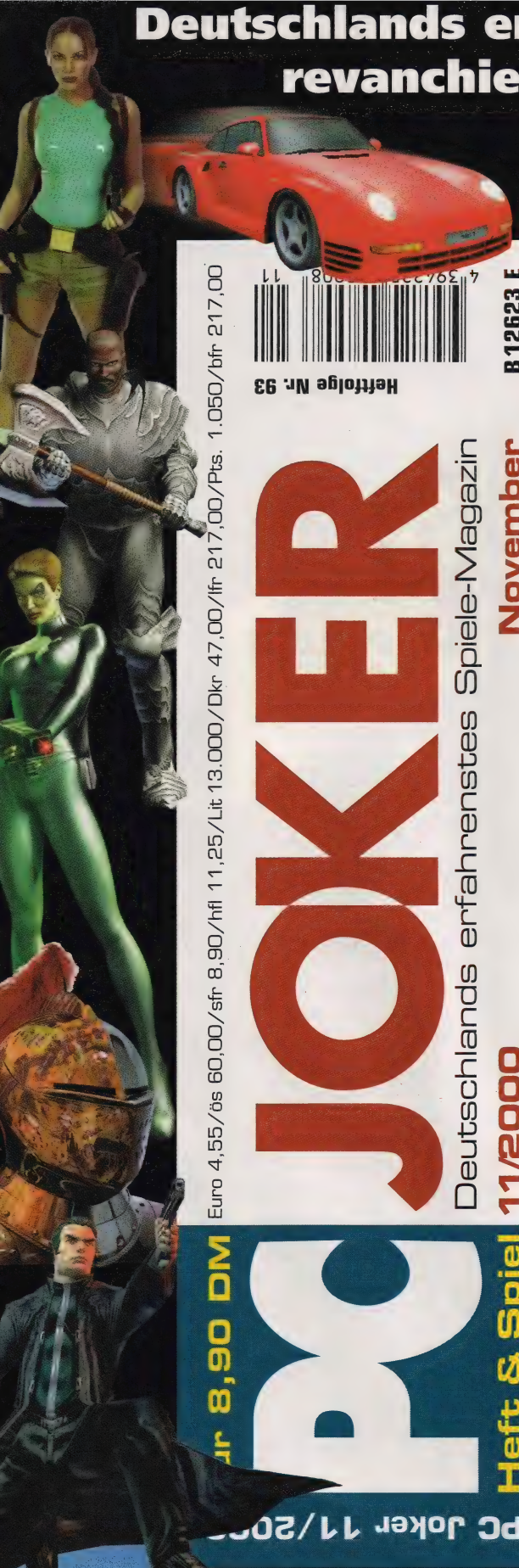
**48%**

| | |
|---|---|
| Grafik | 59% |
| Sound | 23% |
| Steuerung | 42% |
| Motivation | 50% |

| | |
|---|---|
| Datenträger | 1 CD, 280 MB auf der HD |
| System | ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98 |
| Grafik | 640 x 480 Pixel im Fenster, 3D-Beschleunigerkarten und -Brillen werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden |
| Sound | Soundeffekte abschaltbar, weder Musik noch Sprachausgabe |
| Eingabe | Tastatur, Maus |
| Sprache | Packung deutsch, Spiel englisch |
| Multiplayer | unbegrenzte Teilnehmerzahl über Internet (im ersten Halbjahr keine Gebühren für Server) |
| Online-Info | www.venezia-on-line.net |

# Deutschlands erfahrenstes Spieletestmagazin revanchiert sich für 9 Jahre Lesertreue:

# doppelter Umfang, neuer Look, alter Preis!




## Testen Sie den ganz neuen, völlig anderen PC Joker 3 Ausgaben lang

## für nur 12,– DM

- 6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- Mehr als 700 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- Portofreie Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!

**Coupon ausfüllen und einsenden an:**
**Joker Verlag • Aboverwaltung**
**Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

## Vorteilsabo

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

_____

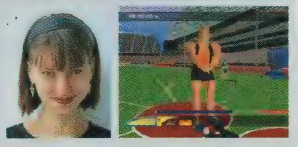
Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

# alle Tests ab Heft 9/99 auf einen Blick

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

| Titel | Ausgabe | Rubrik | Urteil |
|---|---|---|---|
| 10Six | 4/00 | Online | 68% |
| 12 o'Clock High | 3/00 | Strategie | 48% |
| Abomination: The Nemesis Project | 11/99 | Genremix | 70% |
| ACM 1918 | 12/99 | Action | 48% |
| **Age of Empires 2** | **11/99** | **Strategie** | **88%** |
| Age of Wonders | 1/00 | Strategie | 76% |
| Allegiance | 7/00 | Online | 80% |
| Amerzone | 11/99 | Abenteuer | 62% |
| Ancient Conquest | 5/00 | Strategie | 66% |
| Animaniacs Gigantic Adenture | 10/99 | Action | 62% |
| **Anstoß 3** | **3/00** | **Sport** | **90%** |
| Arcatera | 7/00 | Abenteuer | 74% |
| Armored Fist 3 | 12/99 | Simulation | 77% |
| Army Men: Air Tactics | 8/00 | Action | 65% |
| Army Men: Toys in Space | 2/00 | Strategie | 64% |
| Asheron's Call | 12/99 | Online | 76% |
| Asheron's Call (dt.) | 5/00 | Online | 79% |
| Asterix und Obelix gegen Cäsar | 3/00 | Action | 39% |
| Atari Collection 2 | 10/99 | Genremix | 36% |
| Atlantis 2 | 3/00 | Abenteuer | 76% |
| Austin Powers: Operation Trivia | 12/99 | Genremix | 65% |
| Autobahn Raser 2 | 12/99 | Sport | 63% |
| Autobahn Total | 12/99 | Sport | 22% |
| Avalon Hill's Diplomacy | 2/00 | Strategie | 64% |
| Battle of Britain | 10/99 | Strategie | 49% |
| **Battlezone 2** | **1/00** | **Genremix** | **85%** |
| **Battlezone 2 (dt.)** | **4/00** | **Genremix** | **87%** |
| Beach Head 2000 | 9/00 | Action | 49% |
| BHunter | 1/00 | Action | 72% |
| Big Bang | 3/00 | Action | 76% |
| Biing! 2 | 12/99 | Simulation | 54% |
| Braveheart | 9/99 | Strategie | 71% |
| Bundesliga 2000: Der Fußballmanager | 12/99 | Sport | 82% |
| **Bundesliga Stars 2000** | **9/99** | **Sport** | **85%** |
| Business Tycoon | 6/00 | Simulation | 43% |
| Carnivores 2 | 1/00 | Action | 48% |
| Castrol Honda Superbike 2000 | 10/99 | Sport | 74% |
| Catan – Die erste Insel Solo | 12/99 | Strategie | 72% |
| Catan – Die erste Insel Multi | 12/99 | Strategie | 78% |
| Chessmaster 7000 | 2/00 | Strategie | 80% |
| Civilization 2: Test of Time | 11/99 | Strategie | 76% |
| Clans | 12/99 | Abenteuer | 67% |
| Close Combat 4 | 2/00 | Strategie | 66% |
| Codename: Eagle | 12/99 | Genremix | ? |
| **Command & Conquer 3 Solo** | **11/99** | **Strategie** | **85%** |
| Command & Conquer 3 Multi | 11/99 | Strategie | 79% |
| C&C 3 Tiberian Sun: Feuersturm | 5/00 | Strategie | 79% |
| Corum 2 | 12/99 | Abenteuer | 46% |
| Croc 2 | 5/00 | Action | 66% |
| Crusaders of Might and Magic | 4/00 | Action | 69% |
| Daikatana | 7/00 | Action | 79% |
| **Dark Project 2** | **5/00** | **Action** | **87%** |
| Dark Reign 2 | 8/00 | Strategie | 80% |
| Dark Secrets of Africa | 10/99 | Abenteuer | 71% |
| Darkstone | 10/99 | Abenteuer | 79% |
| Das GZSZ-Quiz | 7/00 | Genremix | 55% |
| Days of Oblivion 2 | 1/00 | Abenteuer | 71% |
| Dead Reckoning | 10/99 | Action | 66% |
| Delta Force 2 | 1/00 | Genremix | 69% |
| Demise: Rise of the Ku'tan | 3/00 | Online | 49% |
| Demolition Racer | 4/00 | Action | 59% |
| Der Fluch der Azteken | 6/00 | Abenteuer | 72% |
| Der Klomanager | 5/00 | Wirtschaftssim. | 39% |
| **Der Verkehrsgigant** | **4/00** | **Simulation** | **86%** |
| **Deus Ex** | **8/00** | **Genremix** | **86%** |
| **Deus Ex (dt.)** | **9/00** | **Genremix** | **85%** |
| Deutschl. Europameister 2000 | 7/00 | Sport | 12% |
| **Devil Inside** | **5/00** | **Action** | **92%** |
| **Diablo 2** | **8/00** | **Genremix** | **90%** |
| Die 24 Stunden von Le Mans | 1/00 | Sport | 73% |
| Die Knickerbocker-Bande: Das Phantom der U-Bahn | 9/00 | Abenteuer | 67% |
| Die Original Moorhuhn Jagd | 8/00 | Action | 6% |
| Die Rache der Sumpfhühner | 6/00 | Action | 17% |
| Die Siedler 3: Amazonen | 11/99 | Strategie | 79% |
| **Die Siedler 3 Gold Ed.** | **4/00** | **Strategie** | **85%** |
| Die Zeitmaschine | 6/00 | Abenteuer | 71% |
| **Dino Crisis** | **8/00** | **Action** | **85%** |
| Dirt Track Racing | 3/00 | Sport | 66% |
| Disciples: Jünger des heiligen Krieges | 4/00 | Strategie | 64% |
| Dracula Resurrection | 4/00 | Abenteuer | 64% |
| **Drakan: Order of the Flame** | **10/99** | **Action** | **87%** |
| **Driver** | **11/99** | **Genremix** | **87%** |
| DSF Allstar Tennis 2000 | 9/00 | Sport | 42% |
| DSF Ultimate Golf | 9/99 | Sport | 48% |
| DSF Welt Fußball Manager Solo | 5/00 | Sport | 49% |
| DSF Welt Fußball Manager Multi | 5/00 | Sport | 54% |
| **Earth 2150** | **12/99** | **Strategie** | **85%** |
| **Earth 2150 2.0** | **6/00** | **Strategie** | **85%** |
| Earthworm Jim 3D | 2/00 | Action | 74% |
| Edgar Torronteras' Extreme Biker | 12/99 | Sport | 76% |
| Email Games | 12/99 | Online | 55% |
| Enemy Engaged | 5/00 | Techn. Simulation | 79% |
| Euro 2000 | 7/00 | Sport | 84% |
| **Everquest: The Ruins of Kunark** | **7/00** | **Online** | **85%** |
| Evolva | 5/00 | Action | 83% |
| Expert Pool | 11/99 | Simulation | 64% |
| F1 2000 | 6/00 | Sport | 84% |
| F1 World Grand Prix | 7/00 | Sport | 76% |
| F/A-18 | 3/00 | Simulation | 74% |
| F/A-18 E Super Hornet | 3/00 | Simulation | 72% |
| Faust | 12/99 | Abenteuer | 64% |
| Fierce Harmony | 11/99 | Online | 42% |
| **FIFA 2000** | **12/99** | **Sport** | **85%** |
| Final Fantasy 8 | 9/00 | Abenteuer | 81% |
| Flanker 2.0 | 1/00 | Simulation | 59% |
| Flight Simulator 2000 Prof. Ed. | 1/00 | Simulation | 80% |
| Flight Unlimited 3 | 12/99 | Simulation | 71% |
| Flughafen Manager | 4/00 | Simulation | 71% |
| Flying Heroes | 7/00 | Action | 68% |
| Fly! Solo | 9/99 | Simulation | 70% |
| Fly! Multi | 9/99 | Simulation | 74% |
| Force 21 | 9/99 | Strategie | 69% |
| Ford Racing | 2/00 | Sport | 60% |
| Formel Eins 99 | 2/00 | Sport | 82% |
| Freespace 2 | 12/99 | Action | 82% |
| Freespace 2 (dt.) | 2/00 | Action | 83% |
| **Fritz 6** | **2/00** | **Strategie** | **85%** |
| Full Strength Strongman Competition | 6/00 | Sport | 62% |
| Fünf Freunde auf Schatzsuche | 2/00 | Abenteuer | 69% |
| Fußball International 2000 | 10/99 | Sport | 71% |
| Gabriel Knight 3 | 1/00 | Abenteuer | 82% |
| Go Kart Racing | 9/99 | Sport | 57% |
| **Gold Games 4** | **12/99** | **Genremix** | **88%** |
| Gorky 17 | 12/99 | Abenteuer | 79% |
| GP 500 | 10/99 | Sport | 76% |
| **Grand Prix 3** | **9/00** | **Sport** | **90%** |
| Grand Prix World | 4/00 | Sport | 70% |
| **Ground Control** | **8/00** | **Strategie** | **88%** |
| **GTA 2** | **12/99** | **Genremix** | **85%** |
| Gulf War Operation Desert Hammer | 12/99 | Action | 39% |
| Gunship! | 5/00 | Techn. Simulation | 83% |
| **Half-Life: Opposing Force** | **2/00** | **Action** | **88%** |
| Hangsim | 2/00 | Simulation | 69% |
| Hattrick! Wins | 12/99 | Sport | 44% |
| Hazard | 3/00 | Abenteuer | 66% |
| Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death | 6/00 | Strategie | 79% |
| **Hidden and Dangerous** | **9/99** | **Strategie** | **93%** |
| **Hidden & Dangerous: Fight for Freedom** | **2/00** | **Genremix** | **89%** |
| High Tech Start Up | 1/00 | Simulation | 39% |
| **Homeworld** | **11/99** | **Strategie** | **90%** |
| Hot Chix'n'Gear Stix | 5/00 | Sport | 27% |
| Hugo XL | 9/99 | Action | 22% |
| Hype – The Time Quest | 1/00 | Action | 71% |
| Ibiza Comic Poker | 4/00 | Genremix | 36% |
| Icewind Dale | 8/00 | Abenteuer | 80% |
| Icewind Dale (dt.) | 9/00 | Abenteuer | 81% |
| **Imperium der Ameisen** | **9/00** | **Strategie** | **85%** |
| Imperium Galactica 2 | 3/00 | Strategie | 80% |
| Independence War Special Edition Defiance | 12/99 | Simulation | 83% |
| **Indiana Jones und der Turm von Babel** | **1/00** | **Action** | **85%** |
| Infestation Solo | 9/00 | Genremix | 66% |
| Infestation Multi | 9/00 | Genremix | 68% |
| **Interstate 82** | **1/00** | **Genremix** | **86%** |
| Invictus | 3/00 | Strategie | 70% |
| KA 52: Team Alligator | 2/00 | Simulation | 69% |
| Käfer total | 4/00 | Sport | 79% |
| Karpov Schachschule | 2/00 | Strategie | 69% |
| **Kicker Fußballmanager** | **11/99** | **Sport** | **85%** |
| Killer Loop | 2/00 | Sport | 69% |
| King of Dragon Pass | 2/00 | Strategie | 39% |
| Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child | 9/00 | Action | 74% |
| Kleopatra – Königin des Nils | 9/00 | Strategie | 80% |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 11/99 | Action | 77% |
| Lego Racers | 10/99 | Sport | 64% |
| Lego Rock Raiders | 12/99 | Strategie | 70% |
| Lemmings Revolution | 6/00 | Strategie | 77% |
| Links Extreme | 9/99 | Sport | 73% |
| **Links LS 2000** | **2/00** | **Sport** | **85%** |
| Live Wire! | 9/99 | Action | 66% |
| LKW Raser | 9/99 | Sport | 31% |
| Lula Flipper | 2/00 | Simulation | 33% |
| Madden NFL Football 2000 | 11/99 | Sport | 77% |
| Majesty | 5/00 | Strategie | 76% |
| Martian Gothic: Unification | 7/00 | Genremix | 72% |
| **MDK 2** | **7/00** | **Action** | **85%** |
| Mechwarrior 3: Pirate's Moon | 3/00 | Simulation | 83% |
| Messiah | 2/00 | Genremix | 82% |
| Messiah (dt.) | 6/00 | Genremix | 82% |
| Metal Fatigue | 4/00 | Strategie | 83% |
| Michelle Kwan Figure Skating | 2/00 | Sport | 65% |
| MiG Alley | 9/99 | Simulation | 66% |
| Might and Magic 7 | 9/99 | Abenteuer | 79% |
| Might and Magic 8: Day of the Destroyer | 8/00 | Abenteuer | 72% |
| Missile Command | 3/00 | Action | 60% |
| Morpheus | 11/99 | Abenteuer | 27% |
| Motocross Madness 2 | 7/00 | Sport | 84% |
| Motor Harley-Davidson Cycles | 1/00 | Sport | 44% |
| NASCAR Racing 3 | 12/99 | Sport | 72% |
| NASCAR Road Racing | 10/99 | Sport | 58% |
| Nations Fighter Command | 11/99 | Simulation | 60% |
| NBA Basketball 2000 | 12/99 | Sport | 70% |
| NBA Inside Drive 2000 | 11/99 | Sport | 72% |
| Need for Speed: Porsche | 5/00 | Sport | 84% |
| Nelson Piquet's Grand Prix Evolution | 6/00 | Sport | 42% |
| Nerf Arena | 3/00 | Online | 75% |
| **NHL 2000** | **11/99** | **Sport** | **92%** |
| Nocturne | 12/99 | Genremix | 71% |
| **Nox** | **3/00** | **Genremix** | **85%** |
| Odyssee | 8/00 | Genremix | 73% |
| Operation Mittelmeer | 4/00 | Strategie | 29% |
| Outrage | 2/00 | Sport | 67% |
| Pandora's Box | 12/99 | Strategie | 46% |
| Panty Raider: From Here to Immaturity | 8/00 | Genremix | 19% |
| Panzer Elite | 11/99 | Simulation | 80% |
| **Panzer General 4** | **11/99** | **Strategie** | **85%** |
| Patti Pains Bondage Poker | 8/00 | Genremix | 33% |
| Parkan: Die imperialen Chroniken | 5/00 | Action | 22% |
| Peep! | 3/00 | Genremix | 8% |
| **Pharao** | **12/99** | **Strategie** | **85%** |
| Phoenix | 2/00 | Action | 64% |
| Planescape: Torment | 2/00 | Abenteuer | 77% |
| Planescape: Torment (dt.) | 3/00 | Abenteuer | 78% |
| **Play the Games Vol. 2** | **12/99** | **Genremix** | **85%** |
| Pong | 12/99 | Action | 63% |
| Prince of Persia 3D | 11/99 | Action | 80% |
| Pro Pinball: Fantastic Journey | 2/00 | Simulation | 79% |
| Puma Street Soccer | 9/99 | Sport | 27% |
| Puzzle Bobble 2 | 12/99 | Strategie | 33% |
| Puzzle Trouble | 5/00 | Strategie | 22% |
| Q*bert | 2/00 | Action | 55% |
| Railroad Tycoon 2: **Rainbow Six: Rogue Spear** | **11/99** | **Genremix** | **86%** |
| Rally Championship | 1/00 | Sport | 77% |
| Rally Masters | 6/00 | Sport | 80% |
| ran Trainer 3 | 2/00 | Sport | 11% |
| Rayman 2 | 12/99 | Action | 78% |
| Renegade Racers | 4/00 | Action | 70% |
| Revenant | 12/99 | Abenteuer | 73% |
| Re-Volt | 10/99 | Sport | 74% |
| Riding Star | 11/99 | Sport | 27% |
| Risiko 2 | 4/00 | Strategie | 74% |
| Rising Sun | 4/00 | Strategie | 44% |
| Rogue Spear: Urban Operations | 6/00 | Genremix | 80% |
| Roland Garros 2000 | | | |
| French Open | 8/00 | Sport | 65% |
| Rollcage Stage 2 | 6/00 | Sport | 76% |
| Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack | 12/99 | Simulation | 73% |
| Sega Rally 2 | 10/99 | Sport | 70% |
| Septerra Core | 1/00 | Abenteuer | 74% |
| Seven Kingdoms 2 | 10/99 | Strategie | 79% |
| **Shadow Company (dt.)** | **11/99** | **Strategie** | **86%** |
| Shadow Watch | 6/00 | Strategie | 67% |
| **Shadowman** | **10/99** | **Action** | **88%** |
| Shogun – Total War | 6/00 | Strategie | 81% |
| Sid Meier's Antietam | 2/00 | Strategie | 74% |
| Silkolene Honda Motocross GP | 5/00 | Sport | 62% |
| Sim City 3000 Deutschland | 7/00 | Strategie | 80% |
| Sinistar: Unleashed | 11/99 | Action | 69% |
| Skispringen 2000 Solo | 3/00 | Sport | 29% |
| Skispringen 2000 Multi | 3/00 | Sport | 42% |
| Skout | 11/99 | Action | 63% |
| Slamtilt Resurrection | 5/00 | Techn. Simulation | 74% |
| Slave Zero | 3/00 | Action | 74% |
| Soapy Pictures | 3/00 | Genremix | 22% |
| Soldier of Fortune | 5/00 | Action | ? |
| Soulbringer | 7/00 | Abenteuer | 76% |
| South Park: Chef's Luv Shack | 2/00 | Strategie | 55% |
| South Park Rally | 3/00 | Sport | 79% |
| Space Invaders | 12/99 | Action | 58% |
| Spec Ops 2: Green Berets Solo | 2/00 | Genremix | 66% |
| Spec Ops 2: Green Berets Multi | 2/00 | Genremix | 72% |
| Spirit of Speed 1937 | 2/00 | Sport | 55% |
| Star Trek: Armada | 5/00 | Strategie | 71% |
| Star Trek: Conquest Online | 9/00 | Online | 50% |
| Star Trek: Der Aufstand | 1/00 | Abenteuer | 68% |
| Star Trek: Klingon Academy | 8/00 | Simulation | 69% |
| Star Trek: Starfleet Command | 9/99 | Strategie | 81% |
| Star Wars: Force Commander | 5/00 | Strategie | 53% |
| Star Wars: Pit Droids | 1/00 | Strategie | 73% |
| **Starlancer** | **6/00** | **Action** | **86%** |
| Starlancer (dt.) | 8/00 | Action | 82% |
| Starship Soldiers | 6/00 | Strategie | 77% |
| Stephen King's F13 | 4/00 | Genremix | ? |
| Stinky & Biber | 3/00 | Action | 46% |
| Street Luge Racing | 6/00 | Sport | 39% |
| Super 1 Karting | 7/00 | Sport | 71% |
| Superbike 2000 | 4/00 | Sport | 84% |
| Supreme Snowboarding | 1/00 | Sport | 77% |
| Suzuki Alstare Extreme Racing | 7/00 | Sport | 72% |
| **SWAT 3** | **2/00** | **Genremix** | **90%** |
| **System Shock 2** | **10/99** | **Genremix** | **85%** |
| **System Shock 2 (dt.)** | **11/99** | **Genremix** | **85%** |
| **Tachyon – The Fringe** | **7/00** | **Action** | **86%** |
| Tarzan | 1/00 | Action | 74% |
| Terminus | 9/00 | Simulation | 71% |
| Test Drive 6 | 2/00 | Sport | 70% |
| Thandor | 2/00 | Strategie | 77% |
| The 4th Coming | 10/99 | Online | 64% |
| The Dukes of Hazzard | 9/00 | Action | 51% |
| The Longest Journey | 4/00 | Abenteuer | 83% |
| The Next Tetris | 2/00 | Genremix | 43% |
| **The Nomad Soul** | **12/99** | **Genremix** | **85%** |
| The Sims | 4/00 | Simulation | 82% |
| The Wheel of Time | 1/00 | Action | 78% |
| **Theme Park World** | **1/00** | **Simulation** | **85%** |
| Theocracy Solo | 4/00 | Strategie | 76% |
| Theocracy Multi | 4/00 | Strategie | 64% |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | 6/00 | Sport | 80% |
| Tomb Raider 3 Director's Cut | 5/00 | Action | 80% |
| Tomb Raider 4 | 1/00 | Action | 80% |
| Tonic Trouble | 1/00 | Action | 73% |
| Total Annihilation: Kingdoms | 9/99 | Strategie | 76% |
| Total Soccer 2000 | 2/00 | Sport | 51% |
| Toy Story 2 | 2/00 | Action | 70% |
| Toyota Adrenaline Challenge | 6/00 | Online | 39% |
| raitors Gate | 11/99 | Abenteuer | 58% |
| Trickstyle | 11/99 | Sport | 80% |
| Trivial Pursuit Jahrtsd Ed. | 2/00 | Strategie | 48% |
| Tzar | 5/00 | Strategie | 74% |
| UEFA Champions League Saison 1999/2000 | 6/00 | Sport | 81% |
| UEFA Manager 2000 | 7/00 | Sport | 64% |
| **Ultima 9: Ascension** | **2/00** | **Abenteuer** | **87%** |
| **Ultima 9: Ascension (dt.)** | **5/00** | **Abenteuer** | **87%** |
| Ultima Online: Renaissance | 7/00 | Abenteuer | 80% |
| Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali | 9/99 | Action | 71% |
| Unreal Tournament | 9/99 | Online | ? |
| Unter schwarzer Flagge | 10/99 | Strategie | 67% |
| Urban Chaos | 2/00 | Genremix | 75% |
| Urlaubs-Raser | 7/00 | Sport | 56% |
| USAF | 1/00 | Simulation | 82% |
| **Vampire: Die Maskerade – Redemption Solo** | **8/00** | **Abenteuer** | **88%** |
| **Vampire: Die Maskerade – Redemption Multi** | **8/00** | **Abenteuer** | **90%** |
| Virtual Skipper | 6/00 | Sport | 66% |
| Vyruz | 5/00 | Action | 72% |
| Wallstreet Tycoon | 6/00 | Simulation | 65% |
| Warcraft 2 Battle.net Edition | 1/00 | Online | 75% |
| Wargamer 1813 | 1/00 | Strategie | 69% |
| Warhammer 40.000: Rites of War | 10/99 | Strategie | 72% |
| Warlords Battlecry | 9/00 | Strategie | 78% |
| Wild Wild West | 5/00 | Abenteuer | 69% |
| Wings of Destiny | 1/00 | Simulation | 60% |
| XTom 3D | 7/00 | Action | 59% |
| **X-Tension** | **9/00** | **Simulation** | **87%** |
| Y2K | 3/00 | Abenteuer | 41% |
| You don't know Jack 3 Solo | 6/00 | Genremix | 47% |
| **You don't know Jack 3 Multi** | **6/00** | **Genremix** | **86%** |

## Redaktionsfavoriten



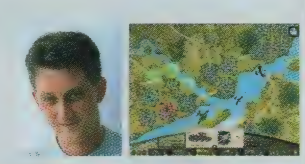
BRIGITTA
SYDNEY 2000
Weils mich an schöne Zeiten vor dem 64-er erinnert

JACK
SUDDEN STRIKE
Was so lange währte, musste ja wohl endlich gut werden!

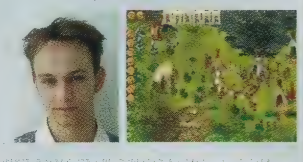
MARKUS
AOE 2: THE CONQUERORS EXPANSION
Den Nachschlag zum Erfolgsrezept finde ich besonders lecker

PAUL
HEAVY METAL F.A.K.K. 2
Coole Braut mit dicken Wummen: Julie, I love you!

RICHY
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
So nah war man Seven of Nine noch nie...



STEFFEN
PG: UNTERNEHMEN BARBAROSSA
Weil ich mir hier endlich mal wieder Zeit zum Nachdenken nehmen kann



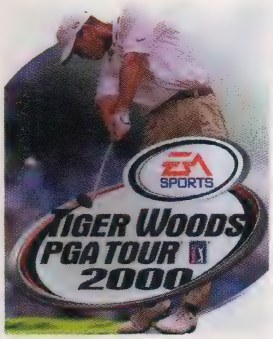
TIMO
CULTURES
Die Wikinger sind mir ans Wuselstrategenherz gewachsen

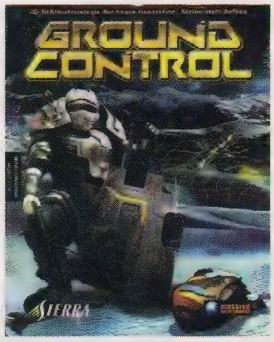
TRILLE
DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
Das volle Leben ist das pralle Leben, yeah!

Auch vor dem „Payback" zahlt es sich aus, hier mitzumachen: Unter allen, die uns eine Auflistung ihrer aktuellen Lieblingsspiele (Multiplayer- und/oder Online-Favoriten bitte getrennt anführen) schicken, verlosen wir wieder drei astreine PC-Knaller! Zur Teilnahme genügt eine Postkarte oder E-Mail, die Anzahl der Nennungen ist völlig gleichgültig. Nicht zugelassen sind indizierte Titel sowie der Rechtsweg, dafür ist die Angabe eines Wunschgewinns erlaubt. Postadresse nicht vergessen und viel Glück!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

## Die Gewinne

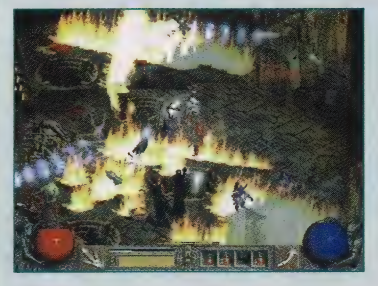





## Lesercharts

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **(2)** | **AGE OF EMPIRES 2** |
| 2. | (–) | DIABLO 2 |
| 3. | (1) | DIE SIMS |
| 4. | (3) | HALF-LIFE |
| 5. | (8) | DIE SIEDLER 3 |
| 6. | (5) | NFS PORSCHE |
| 7. | (4) | ANSTOSS 3 |
| 8. | (7) | FIFA 2000 |
| 9. | (6) | COMMAND & CONQUER 3 |
| 10. | (10) | PHARAO |

## Verkaufscharts



| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **(1)** | **DIABLO 2** |
| 2. | (–) | GRAND PRIX 3 |
| 3. | (9) | VAMPIRE: DIE MASKERADE |
| 4. | (–) | DEUS EX |
| 5. | (2) | DIE SIMS |
| 6. | (–) | ICEWIND DALE |
| 7. | (5) | STARLANCER |
| 8. | (3) | C&C3: FEUERSTURM |
| 9. | (8) | NFS PORSCHE |
| 10. | (–) | DARK REIGN 2 |

## Multiplayer

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **(1)** | **HALF-LIFE** |
| 2. | (4) | AGE OF EMPIRES 2 |
| 3. | (3) | UNREAL TOURNAMENT |
| 4. | (2) | STARCRAFT |
| 5 | (5) | WORMS ARMAGEDDON |

## Online

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | **(1)** | **ULTIMA ONLINE** |
| 2. | (2) | EVERQUEST |
| 3. | (4) | AIR ATTACK |
| 4. | (3) | WARBIRDS |
| 5. | (5) | STARSIEGE TRIBES |

# Große Spiele fürs kleine Budget!

**Sub Culture**
3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

**Jack Orlando**
Spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30-er Jahre
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

**Dunkle Manöver**
Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

**Caribbean Disaster**
Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

**ran**
Trainer
Soccer
Trainer 2
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

**Betrayal at Krondor**
Episches Rollenspiel
+
**Minigolf Deluxe**
Originelles Minigolf
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

**Air Warrior 2**
Der weltberühmte Online-Flugsimulator mit Solopart
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

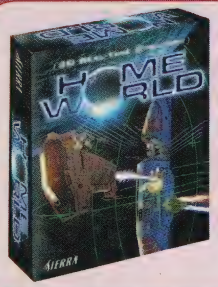
Letzte Chance!

**JOKER HIT COLLECTION**
**Die Höhlenwelt Saga**
- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

**Der Reeder**
Wirtschaftssimulation der Extraklasse
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

## Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser



**HOMEWORLD**
Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional
(90% in PCJ 11/99)
hier nur **39,–** € 19,94

**DER VERKEHRSGIGANT**
Verkehrssimulation mit Suchtgarantie: gigantisch gute Unterhaltung
(86% in PCJ 4/00)
hier nur **69,–** € 35,28

**Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!**
**Achtung: Angebote nur bis 2. Oktober gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich. Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!**

# ZUBEHÖR

## Jetzt wird aufgeräumt!

**JEWELCASES**
für Ihre individuelle CD-Sammlung
Hülle passend für jeweils eine CD
(ohne CD)
5 Stück **4,50** € 2,30
10 Stück im Sparset **8,–** € 4,09

**SAMMELORDNER**
passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel
Die Geschenkidee zum Abo!
ohne Inhalt **10,–** € 5,12

**LÖSUNGSHILFENORDNER**

Lösungshilfen perfekt archiviert
- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

nur **15,–** € 7,67

**15,–** € 7,67

**CD-TASCHE**
Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben
Blau oder Grün

**JOKER- MAUSPAD**

Der Klassiker! **7,–** € 3,58

Alle Preisangaben in DM und Euro

# PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...

**PC JOKER**
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 **nur noch 5,– € 2,56**

# LÖSUNGS-HILFEN

Gewusst WO + WIE !

**Sie suchen eine Spielelösung?**

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tipps oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

# PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?

ab 5,– € 2,56

| Ausgabe | Vollversion | Preis/DM | € |
|---|---|---|---|
| 10/97 (nur 1 CD) | Reunion (SIM), Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R) | 5,00 | 2,56 |
| 11/97 | Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV) | 8,50 | 4,35 |
| 12/97 | Hind (SIM) | 8,50 | 4,35 |
| 6/98 | Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT) | 8,50 | 4,35 |
| 9/98 | Caribbean Disaster (STR) | 8,50 | 4,35 |
| 10/98 | Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV) | 8,90 | 4,55 |
| 12/98 | Dunkle Manöver (STR) | 8,90 | 4,55 |
| 2/99 | Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV) | 8,90 | 4,55 |
| 4/99 | Stratosphere (GM) | 8,90 | 4,55 |
| 6/99 | Max Montezuma (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 7/99 | S.C.A.R.S. (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 8/99 | F1 Manager Professional (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 9/99 | Asghan (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 10/99 | Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 11/99 | Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO) | 8,90 | 4,55 |
| 12/99 | V 2000 (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 1/00 | Robo Rumble (STR), Chartbuster (SIM) | 8,90 | 4,55 |
| 2/00 | Xenocracy (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 3/00 | Earth 2140 (STR) inkl. Moorhuhn! TIPP | 8,90 | 4,55 |
| 4/00 | Wargasm (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 5/00 | Caesar 2 (STR) | 8,90 | 4,55 |
| 6/00 | Skull Caps (STR) | 8,90 | 4,55 |
| 7/00 | Rent a Hero (ADV) | 8,90 | 4,55 |
| 8/00 | Das fünfte Element (ACT) | 8,90 | 4,55 |
| 9/00 | SWAT 2 (STR) | 8,90 | 4,55 |

# SOMMER-ANGEBOT!

HIT PREISHIT

**Nur diesen Monat zum Sonderpreis !**

## 5 SPIELE + 5 HEFTE im VORTEILSPACK

auf 1 CD-ROM

**Spiele:**
- Reunion (SIM)
- Nick Faldo's Champ. Golf (SPO)
- Empire Soccer (SPO)
- Magic Boy (J&R)
- Cool Croc Twins (J&R)

**Komplettlösungen:**
- Command & Conquer
- Space Quest 6
- Albion
- King's Quest 7
- Höhlenwelt Saga

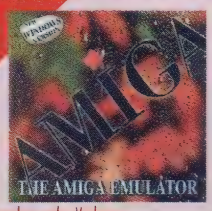
nur 10,– € 5,12

Achtung! Angebot nur bis 2. Oktober 2000 gültig. Nur solange der Vorrat reicht.

# MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

Super !




**AMIGA-EMULATOR**

Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version
Empf VK 69,– DM

nur 49,– € 25.06

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

**DEMO SIX-PACK**

6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1998/1999"

nur 10,– € 5,12

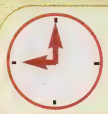
## ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

**Zahlungs– und Lieferbedingungen**

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet.
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags.

## BESTELL-HOTLINE

**Bestellannahme**



Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de

**Wir sind gerne für Sie da!**

Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

## GEMEINSAM GÜNSTIG

Der Kooperation von Eidos und dem Fernsehsender SAT.1 verdanken wir das neue Budgetlabel *SAT.1 Games* – große Spiele zu kleinen Preisen lautet hier die Devise. Umgesetzt wird sie zunächst mit dem ersten Auftritt der kultigen PC-Archäologin Lara Croft im Actionabenteuer **Tomb Raider** (PCJ 1/97, 88%, Hit), dem 3D-Schocker **Legacy of Kain: Soul Reaver** (PCJ 11/99, 77%), dem spielstarken Schachprogramm **Fritz 5.32** (nicht bewertet), der Rennsimulation **Official Formula One Racing 1999** (PCJ 7/99, 71%) und einer Sammlung von populären Kartenspielen namens **Gut gemischt** (nicht bewertet). Diese Titel sind ab sofort für nur noch **je 19,95 DM** erhältlich, weitere sollen folgen.

## GEPFEFFERTE SCHNÄPPCHEN

Novitas füllt das Sommerloch mit Nachschub für die preiswerte Serie *Green Pepper Best Entertainment*. Für **je 12,95 DM** stehen jetzt die beiden Adventures **Voodoo Kid** (PCJ 9/97, 78%) und **Zork: Der Großinquisitor** (PCJ 1/98, 82%), der Echtzeitklassiker **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** (PCJ 9/95, 88%, Hit), der launige 3D-Plattformer **Starshot: Panik im Space Circus** (PCJ 3/99, 82%) sowie last, not least der klassische Aufbauhit **Die Siedler** (PCJ 8/94, 91%, Hit) in den Händlerregalen.

## BATTLE ISLE PLATINUM

Kurz bevor die neuen Schlachten um die traditionsreichen Kampfinseln geschlagen werden, macht Blue Byte allen Fans gepflegter Rundenstrategie ein grandioses Angebot: Für gerade mal **40,– DM** enthält diese Compilation alle bislang erschienenen Titel der beliebten Serie! Im Einzelnen wären das der Erstling **Battle Isle** (PCJ 1/92, 88%, Hit) samt den **Data Disks 1 & 2** (nicht bewertet), dann **Battle Isle 2** (PCJ 3/94, 91%, Hit) inklusive **Scenery CD** (nicht bewertet) sowie **Battle Isle 3** (PCJ 10/95, 73%). Dazu gibt es noch die mit „Battle Isle Phase 4" untertitelte 3D-Alienhatz **Incubation** (PCJ 11/97, 82%) nebst dem **Incubation Mission Pack** (nicht bewertet) – nicht nur für Sammler ein absolutes Muss!

## JETZT PREISWERTER

...ist Topwares 3D-Echtzeitstrategical **Earth 2150** (PCJ 12/99, 85%, Hit) zu haben: **49,95 DM**

...ist auch Ikarions Fantasy-Strategie **Demonworld** (PCJ 12/97, 75%), die nach Aufnahme in die günstige *CD-ROM Gallery* von DTP Neue Medien nur mehr schlappe **19,95 DM** kostet.

...sind zu guter Letzt Sierras 3D-Shooter-Komplettpaket **Half-Life Generation** (nicht bewertet) und das Gruselabenteuer **Gabriel Knight 3** (PCJ 1/00, 82%) aus gleichem Hause: **je 40,– DM**

## CHICKEN GUN

Dass Produktqualität auch umgekehrt proportional zu den Verkaufszahlen stehen kann, hat Koch Media mit seinem Moorhuhn-Klon *Die Rache der Sumpfhühner* (PCJ 6/00, 17%) eindrucksvoll bewiesen. Das Teil ging weg wie frische Hähnchen, weshalb jetzt mit dem **Die Rache der Sumpfhühner Add-on** weiter auf das wehrhafte Federvieh geballert werden darf. Gegen **19,95 DM** gibt es mit Wüste, Geisterschloss, Vergnügungspark und Gespensterdorf vier neue Welten sowie zusätzliche Waffen wie Fliegenklatsche oder Speerwerfer. Außerdem heißt es nun via Netzwerk bzw. Internet auch für gesellige PC-Jäger: Weidmannsheil!

## PLAY THE GAMES VOL. 3

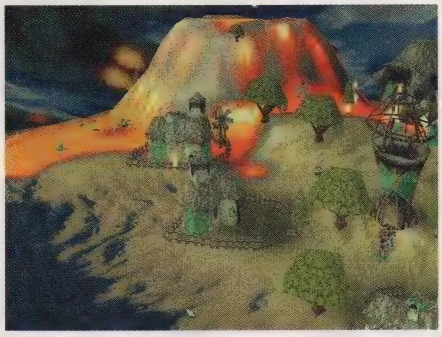
Satte 15 Spiele mit einem Wertungsdurchschnitt von sage und schreibe 83 Prozent für weniger als 70 Mark in einer Box: Mit dieser Compilation haben sich Eidos, Electronic Arts und Infogrames selbst übertroffen!

## HIGHLIGHTS

**Commandos – Hinter feindlichen Linien**
Ein innovatives Spielkonzept, eine seinerzeit revolutionäre Grafikengine und intuitives Handling – 1998 landete das Echtzeitstrategical von Pyro Studios/Eidos bei der Wahl zum Spiel des Jahres nur knapp hinter *Anno 1602* auf dem zweiten Platz. Das Dirigieren des sechs Spezialisten starken Himmelfahrtskommandos über 24 Missionen an vier verschiedenen WW2-Kriegsschauplätzen bietet reichlich taktischen Tiefgang. Und auch der Multiplayermodus mit der Option für Teamarbeit ist eine Klasse für sich!

**Populous 3: The Beginning**
Das 3D-Prequel zu Bullfrogs kultigem Firmenerstling *Populous* bietet Echtzeitstrategen viel: In 25 Missionen führt man seine ebenso zauberhafte wie -kundige Schamanin mit Unterstützung ihres (in fünf Berufsgruppen aufgeteilten) Gefolges zum Sieg. Die Steuerung ist handlich, die Aktionsmöglichkeiten sind überschaubar – und beliebig kombinierbar, was taktische Vielfalt für jeden Spielertyp garantiert. Last, not least versprechen die hübsch animierten Inselwelten auch Multiplayern göttliches Vergnügen.

**Driver**
Unsere Leser haben die Raserei von Reflections/Infogrames zum Rennspiel 1999 gewählt. Nach erfolgreich absolvierter Fahrprüfung stellt man hier im Story-Modus über 44 Missionen sein Können als Fluchtfahrer in San Francisco, Miami, New York und Los Angeles unter Beweis. Dazu kommen Übungsrennen gegen den eigenen Ghost oder nette Modi wie das möglichst lange Überleben gegen übermächtige Gesetzeshüter. Funkmusik aus den 70-ern, coole Sprachausgabe und eine präzise Steuerung versprechen Fahrspaß pur.



## Inhalt

| Titel | Genre | USK-Freigabe | Test in Ausgabe | Originalwertung |
|---|---|---|---|---|
| **Commandos – Hinter feindlichen Linien** | Echtzeitstrategie | ab 16 Jahren | PCJ 7/98 | 86%, Hit |
| **Dark Project** | Egoshooter/Adven. | ab 16 Jahren | PCJ 2/99 | 83% |
| **Driver** | Actionraserei | ab 6 Jahren | PCJ 11/99 | 87%, Hit |
| **Dune 2000** | Echtzeitstrategie | ab 12 Jahren | PCJ 9/98 | 73% |
| **Dungeon Keeper 2** | Strategie | ab 12 Jahren | PCJ 8/99 | 83% |
| **Fritz 5.32** | Schachprogramm | ohne Altersbeschr. | - | - |
| **Outcast** | Actionabenteuer | ab 16 Jahren | PCJ 8/99 | 86%, Hit |
| **Populous 3: The Beginning** | Strategie | ab 12 Jahren | PCJ 12/98 | 87%, Hit |
| **Silver** | Action-Rollenspiel | ab 12 Jahren | PCJ 5/99 | 85%, Hit |
| **Sports Car GT** | Rennspiel | ohne Altersbeschr. | PCJ 7/99 | 81% |
| **Supreme Snowboarding** | Sport | ohne Altersbeschr. | PCJ 1/00 | 77% |
| **Tomb Raider 3** | Actionabenteuer | ab 12 Jahren | PCJ 1/99 | 85%, Hit |
| **Die Völker** | Aufbaustrategie | ab 6 Jahren | PCJ 7/99 | 88%, Hit |
| **Ultima Online: Renaissance** | Rollenspiel | nicht geprüft | PCJ 7/00 | 80% |
| **Warzone 2100** | Echtzeitstrategie | ab 12 Jahren | PCJ 5/99 | 77% |

## FAZIT

Eine so hochwertige Spielesammlung für jeden Geschmack gab es noch nie: Knapp die Hälfte der Titel wurde mit einem Joker-Hit gekürt, Füllstoff sucht man in dieser Box vergebens. Wer dazu das offizielle, 248 Seiten starke Lösungsbuch sucht, wird gegen zusätzliche 24,95 DM fündig. (st)

**Play the Games Vol. 3**
**(Eidos/Electronic Arts/ Infogrames)**

**15 Top-Games zum Schnäppchenpreis – ein Hammer!**

**Preis:** ca. 69,– DM

**92%**

Siehe auch Begleit-CD

## AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION

Mit Erich dem Roten auf der Suche nach der neuen Welt, mit Attila auf Raubzug: Das erste Add-on zu Microsofts Megaseller ist da!

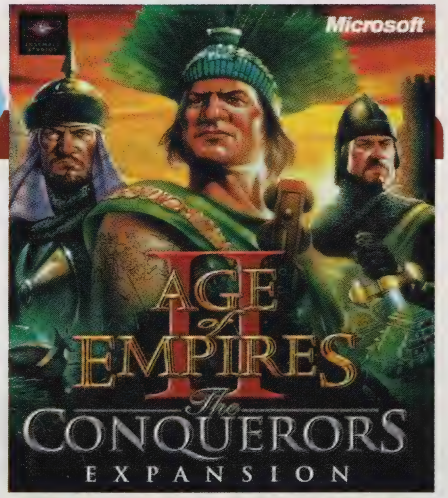
**Eine von drei neuen Aufgabenstellungen für Standardspiel und Multiplayer: Verteidigen Sie das koreanische Weltwunder gegen japanische Vandalen**

Von den vier neuen Kampagnen à 6 bis 8 Einsätzen widmet sich eine den großen Eroberern der Geschichte; die übrigen folgen jeweils einer fortlaufenden Story. Doch ob Sie nun zu den Wikingern ins Drachenboot steigen, den Hunnenkönig auf seinem Feldzug gegen das römische Imperium begleiten oder dem Spanier El Cid bei der Gefangennahme von König Alfonso zur Hand gehen, stets sind die Missionen abwechslungsreich inszeniert und trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad nicht einfach zu bewältigen.

### Ein Schmankerl!

Insgesamt warten mit den Hunnen, Azteken, Mayas, Koreanern und Spaniern fünf neue Zivilisationen auf den Spieler – alle mit eigener Architektur, speziellen Einheiten und neuen Technologien wie etwa der Theokratie. Darüber hinaus haben auch die aus dem Hauptprogramm bekannten Völker und Truppengattungen dazugelernt und besitzen jetzt beispielsweise bessere Angriffswerte. Überhaupt die KI: Ab sofort dürfen Schiffe in Formationen bewegt werden; Arbeiter stellen sich beim Bau von Mauern nicht mehr gar so ungeschickt an. Außerdem wurden die Standardspiele um drei Modi erweitert, was auch die Multiplayer-Games auf sechs Varianten erhöht. Neuerdings soll man also etwa ein Denkmal erobern oder ein Weltwunder vor Attacken beschützen.

Wegen der wunderhübschen Animationen und Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Iso-Pixeln sieht das alles wieder sehr gut aus; mögen *Die Siedler* auch nach wie vor ein bewegteres Bildschirmleben führen. Und obwohl die Szenarien einfallsreicher als bei *Age of Kings* gestaltet wurden, finden sich doch noch ein paar eher detailarme Orte. Wer aber in verschneiten Landschaften oder tropischen Wäldern auf für die jeweilige Region typische Fauna und Flora trifft, hat das sofort wieder vergessen – auch wegen der brandneuen CD-Musik und der glasklaren Sprachausgabe. Sollten Sie dennoch andere Grafik im Sinn haben, können Sie per integriertem Editor ja eigene Umgebungen entwerfen.



**Neue Bauten für fünf neue Völker, detailverliebt wie eh und je**

**Optisch besonders gefällig sind die verschneiten Wikinger-Szenarien**

Fazit: Ein Schmankerl für alle Fans komplexer Echtzeit- und Aufbaustrategie. Wer das Hauptprogramm tatsächlich noch nicht besitzt, hat jetzt einen Grund mehr, das schleunigst zu ändern – zumal auch eine komplett deutsche Version bereits in Arbeit ist. (tk)

### AoE 2: The Conquerors Expansion
**(Ensemble Studios/Microsoft)**

**Ein gelungenes Add-on: neue Kampagnen, Völker, Bauten, Einheiten und Spielmodi für alte Aufbau- und Echtzeitstrategen**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | ab 12 Jahren |
| Schwierigkeit: | 3 Stufen |
| Preis: | ca. 59,– DM |
| Online-Info: | www.microsoft.com/games/age2 |

**85%**

# ZEHN DEMOS SPAREN NERVEN

Nicht ausrasten! Wenn du wissen willst, was sich lohnt, brauchst du nur eins: Das Offizielle PlayStation Magazin! Denn nur das hat jeden Monat alle Fakten und die exklusive 10-Spiele-Demo-CD. Für brandheiße Infos und maximalen Spielspaß.

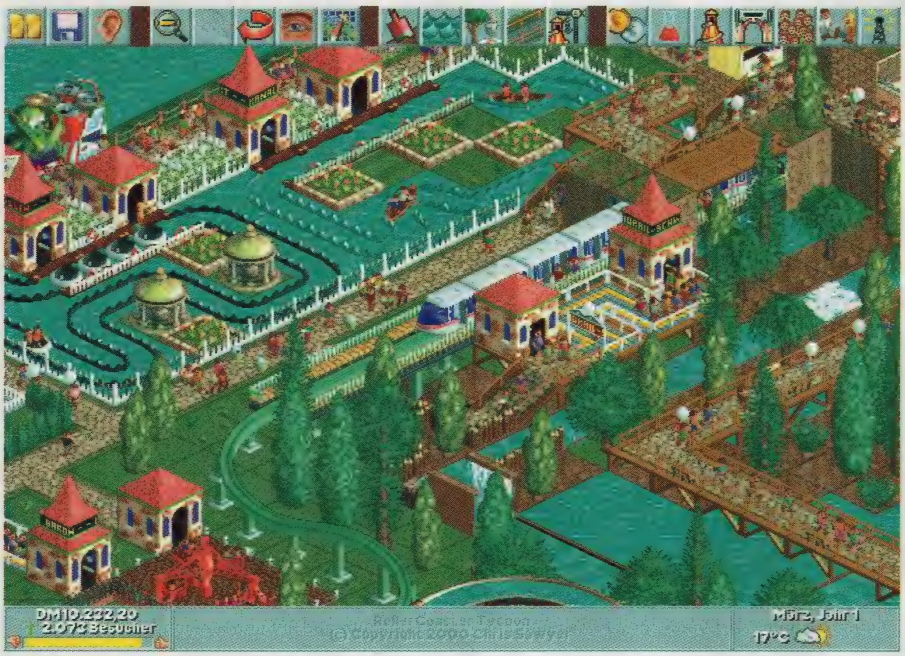
**Das Spiel beginnt. Ab 6. September an deinem Kiosk!**

Produktinfo 007

Das Offizielle PlayStation Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress
www.cypress.de

## ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

Fahren, fahren, fahren auf der Achterbahn: Hasbro Interactive präsentiert die zweite Erweiterung zum Megaseller von Microprose.



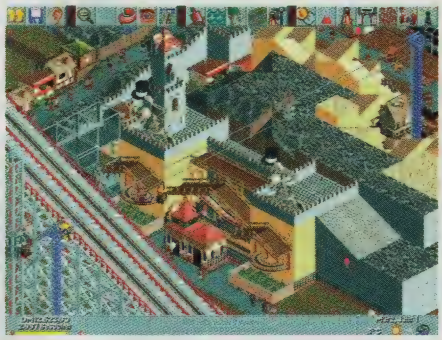

Obwohl der „Heide Park" detailreich digitalisiert wurde, hält sich der Wiedererkennungswert in Grenzen

Vor anderthalb Jahren legte Chris Sawyer das Hauptprogramm vor und knüpfte damit nahtlos an den Erfolg von Bullfrogs Rummel-Simulation *Theme Park* aus 1994 an. Es folgte das *Added Attractions Pack*; jetzt gibt es abermals reichlich Nachschub in Form neuer Szenarien und Attraktionen.

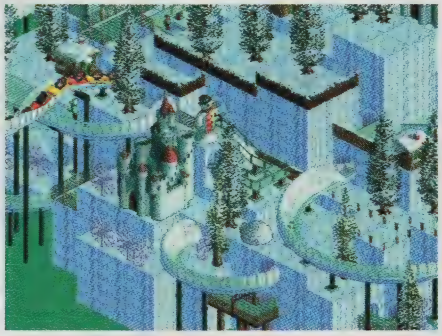
Ein Park in vereister Winterlandschaft oder einem Vulkankrater? Alles ist möglich. Obwohl die Missionsziele im gewohnten Stil gehalten wurden und der Schwierigkeitsgrad nicht weiter zugelegt hat, sorgen dabei teilweise veränderte Aufgabenstellungen für Abwechslung. So muss nun etwa eine bestimmte Anzahl von Achterbahnen mit einer bestimmten Erregungsrate errichtet werden. Wie wäre es beispielsweise mit einer Wildwasserbahn, deren Schiffe zwar auf Schienen fahren, sich aber aus atemberaubender Höhe ins kühle Nass stürzen? Derlei „Flumerides" erfreuen sich derzeit ja zwischen dem Europa Park in Rust und Disney World in Orlando größter Beliebtheit. Überhaupt wurden sämtliche Fahrgeschäfte wieder realen Vorbildern nachempfunden und sehr wirklichkeitsgetreu in Szene gesetzt. Zu den 30 fiktiven Szenarien gesellen sich denn auch noch drei „echte Parks", wie sie im Spiel genannt werden: Zwei amerikanische Themenparks und der deutsche „Heide Park" wurden mitsamt einer Vielzahl ihrer Attraktionen in das Programm konvertiert.

### Per Achterbahn von Rust bis Orlando

Weitere Neuheiten sind die Dekogegenstände aus sechs Themengebieten, mit denen Sie Ihre PC-Kirmes aufpeppen dürfen. Neben den Dinosauriern und Skeletten aus dem ersten Add-on sind nun also auch Raumschiffe, Schneemänner und Schneewittchenschlösser erhältlich. Qualitativ sieht das natürlich auch nicht besser aus als anno Original und einen Editor sucht man nach wie vor vergebens – was auf weitere Zusatz-CDs hindeutet. Sollten die ähnlich komplett sein wie diese, kann man aber nicht meckern: Auch das alte *Added Attractions Pack* ist hier im Preis inkludiert. Für rund 30 Märker erhalten Besitzer des Hauptprogramms nun also über 60 zusätzliche Parks, jede Menge neue Fahrgeschäfte sowie an die 200 Ziergegenstände – ein Schnäppchen! (tk)



Festungen oder gruselige Höhlen können nach eigenen Vorstellungen kreiert werden



Polar-Fun: Auch zwischen Eisbergen kann ein Rummelplatz florieren

**Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes**
**(Hasbro Interactive/Microprose)**

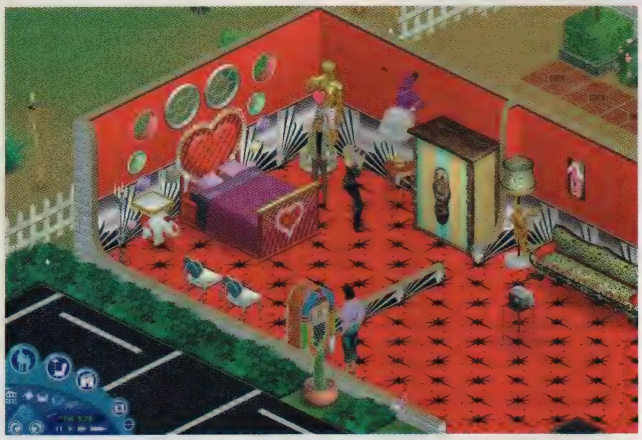
Zwei Add-ons zum Preis von einem: zuschlagen!

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 30,– DM
Online-Info: www.rollercoastertycoon.com

**85%**

## DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN

Wem die Existenz in der virtuellen Vorstadt allmählich langweilig wird, der kann das Leben seiner Sims mit diesem skurrilen Add-on gehörig durcheinanderwirbeln!



**Am Lotterbett im Elvis-Stil reizen vor allem die Vibrator- und Spiel-mit-mir-Funktionen**

Wenn frischer Schwung doch immer so locker zu haben wäre: Einfach eine CD-ROM installieren, schon stehen fünf spannende Laufbahnen offen. Journalist und Hacker mögen für unsereinen noch eher profane Berufe sein, aber sich vom Straßenmusiker zum Popstar hochzuarbeiten, das hat was. Auch als Seelsorger am Telefon anzufangen und dann zum Sektenguru aufzusteigen, klingt gut. Der Karriereweg führt hier wie dort über zehn Beförderungen, abhängig von immer schwieriger zu erlernenden Fähigkeiten. Profi-Trösten ist also noch relativ einfach, doch als Power-Prediger sollte man auch telegen sein… Aber es muss ja nicht immer Arbeit sein. Mit Gegenständen wie dem Voodoo-Set oder einem explodierenden Gartenzwerg kann man gut Nachbarn ärgern – willkommen auf der dunklen Seite der bisher doch eher biederen Sims-Macht. Und wer zu viel mit dem neuen Fernrohr in die Sterne guckt, läuft Gefahr, von Aliens entführt zu werden! Das lässt sich nun vielleicht per Kristallkugel vorhersehen; ein Lampengeist ist ebenfalls im Angebot. Dazu kommen rund 100 weitere Items sowie drei komplett neue Baustile von Graceland bis zum Geisterschloss. (mt)

### Die Sims: Das volle Leben
(Maxis/Electronic Arts)

Pralles Add-on zur Lebenssimulation: fünf neue Karrieren, originelle Gegenstände und Ereignisse

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschr.
**Schwierigkeit:** variabel
**Preis:** ca. 40,– DM
**Online-Info:** www.thesims.com

**82%**

Produktinfo 010


Versandanschrift:
Postfach
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr.: 8⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 16⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter
http://www.wial.de

WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

EUROCARD MasterCard

**TOP-ANGEBOTE DES MONATS:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| SUDDEN STRIKE* | KD | 79,90 | DUNGEON KEEPER 2 | | 29,90 |
| NOX | KD | 29,90 | TA: KINGDOMS | KD | 14,90 |
| SHADOW COMPANY | | 9,90 | MESSIAH | KD | 29,90 |
| THEME PARK WORLD | | 29,90 | CAESAR 3 | KD | 14,90 |
| RACING SIMUL. 2 | | 9,90 | STREET WARS | KD | 9,90 |
| SYSTEM SHOCK 2 | KD | 29,90 | GRAND PRIX 3 | KD | 69,90 |

**NEUHEITEN UND AKTUELLE HITS:**

| | | |
|---|---|---|
| AGE OF EMPIRES 2 | KD | 79,90 |
| **ALONE IN THE DARK 4** | **KD** | **79,90** |
| ANSTOSS 3 | KD | 69,90 |
| **ANSTOSS ACTION*** | **KD** | **59,90** |
| **AQUA*** | **KD** | **79,90** |
| **BALDURS GATE: ICEWIND DALE** | **ab** | **79,90** |
| **BATTLE ISLE 4: ANDOSIA*** | **KD** | **89,90** |
| bleem! PlayStation-Emulator | E | 49,90 |
| **BLIZZARD ANTHOLOGY** | **KD** | **44,90** |
| **C&C: RENEGADE*** | **KD** | **79,90** |
| **C&C 3 MEGA BOX** | **KD** | **79,90** |
| **C&C 3 MISSION FEUERSTURM** | **D/E** | **29,90** |
| COMMANDOS DIRECTOR'S CUT | KD | 39,90 |
| CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC | E | 49,90 |
| **CULTURES** | **KD** | **79,90** |
| **DAIKATANA (ENGL. VERSION)** | **E** | **79,90** |
| **DARK PROJECT 2: METAL AGE D/E** | **ab** | **79,90** |
| **DARK REIGN 2 KD/E** | **ab** | **79,90** |
| **DEUS EX KD/E** | **ab** | **79,90** |
| **DIABLO 2 DT. ODER US** | **ab** | **79,90** |
| **DIABLO 2 LÖSUNG** | **KD** | **19,90** |
| **DIABLO 2 MERCHANDISE:** | | |
| **DIABLO 2 ACTION FIGUREN** | **JE** | **29,90** |
| **DIABLO 2 ZIPPO FEUERZEUG** | | **59,90** |
| **DIABLO 2 T-SHIRT (XL)** | | **29,90** |
| **DIABLO 2 MAUSPAD** | | **9,90** |
| **DINO CRISIS KD/E** | **ab** | **69,90** |
| **EURO 2000** | **KD** | **39,90** |
| EVERQUEST + RUINS OF KUNARK | DA | 59,90 |
| FINAL FANTASY VIII | KD | 69,90 |
| **FORCE COMMANDER (LucasArts)** | **KD** | **69,90** |
| GAME GALLERY MILLENIUM | KD | 29,90 |
| **GOTHIC*** | **KD** | **79,90** |
| **GRAND PRIX 3** | **KD** | **69,90** |
| GRAND THEFT AUTO 2 | KD | 34,90 |
| **GROUND CONTROL** | **KD** | **79,90** |
| **GUNSHIP! KD/E** | **ab** | **69,90** |
| **HALF-LIFE T-SHIRT (SCHWARZ/XL)** | | **24,90** |
| **HALF-LIFE GENERATION PACK DT.** | | **69,90** |
| HALF-LIFE: OPPOSING FORCE DT/E | ab | 44,90 |
| **HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 DT/E** | **ab** | **79,90** |
| **H. O. MIGHT & MAGIC III PACK** | **KD** | **79,90** |
| **HEAVY METAL FAKK 2 (US)** | **E** | **69,90** |
| **HERETIC 2 (US)** | **KD** | **29,90** |
| **HEROES III: SHADOW OF DEATH** | **KD** | **79,90** |
| IMPERIUM DER AMEISEN* | KD | 79,90 |
| IMPERIUM GALACTICA II | KD | 69,90 |
| INVICTUS KD/E | ab | 79,90 |
| **K.I.S.S. PSYCHO CIRCUS** | **KD** | **74,90** |
| **M.D.K. 2** | **KD** | **69,90** |
| **MAX PAYNE*** | **KD** | **84,99** |
| **MERCEDES BENZ TRUCK RACING*** | **KD** | **74,90** |
| **MIGHT & MAGIC VIII** | **KD** | **79,90** |
| **MOORHUHNJAGD 2** | **KD** | **19,90** |
| **NEED FOR SPEED MOTOR CITY*** | **KD** | **79,90** |
| **PHARAO ADD-ON: CLEOPATRA*** | **KD** | **39,90** |
| **PLAY THE GAMES 3** | **KD** | **64,90** |
| **PRINCE OF PERSIA 3D** | **KD** | **14,90** |
| **RACHE DER SUMPFHÜHNER** | **KD** | **29,90** |
| **ROGUE SPEAR: URBAN OPS KD/E** | **ab** | **39,90** |
| SIEDLER III GOLD EDITION | KD | 79,90 |
| **SHOGUN** | **KD** | **79,90** |
| **SIM CITY 3000 DEUTSCHLAND** | **KD** | **79,90** |
| **SIMON THE SORCERER 3** | **KD** | **69,90** |
| **STARLANCER KD/E** | **ab** | **89,90** |
| **STAR TREK: NEW WORLDS*** | **KD** | **79,90** |
| STAR TREK: ARMADA | KD | 79,90 |
| **SPEEDBALL 2001** | **KD** | **79,90** |
| **STAR TREK KLINGON ACAD. KD/E** | **ab** | **69,90** |
| **STAR TREK VOYAGER ELITE F.** | **E** | **79,90** |
| THE SIMS | KD | 69,90 |
| **ULTIMA ONL. RENAISSANCE DA/E** | **ab** | **29,90** |
| **ULTIMA IX WORLD EDITION** | **KD** | **69,90** |
| **URLAUBSRASER** | **KD** | **59,90** |
| **VAMPIRE - DIE MASKERADE D/E** | **ab** | **79,90** |
| **VAMPIRE SPECIAL ED. IM SARG** | **KD** | **119,90** |
| **YOU DON'T KNOW JACK 3** | **KD** | **69,99** |

**PREISHITS:**

| | | |
|---|---|---|
| **AGE OF WONDERS** | **KD** | **34,99** |
| **ARMORED FIST 3.0** | **KD** | **29,90** |
| **ATLANTIS 2** | **E** | **19,90** |
| **AMERZONE** | **KD** | **29,90** |
| **AUTOBAHN TOTAL** | **KD** | **9,90** |
| **BALDURS GATE SAGA** | **KD** | **39,90** |
| **BALLS OF STEEL PINBALL** | **DA** | **9,90** |
| **CIVILIZATION: CALL TO POWER** | **KD** | **34,99** |
| **CIVILIZATION 2 - TEST OF TIME** | **KD** | **29,90** |
| COMMAND & CONQUER 1 | KD | 9,90 |
| COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1 | KD | 29,90 |
| DARK PROJECT GOLD EDITION | KD | 39,90 |
| DESCENT 3 - MERCENARY | DA | 24,99 |
| **DIE BY THE SWORD (US)** | **E** | **9,90** |
| **EARTH 2150** | **KD** | **35,90** |
| EUROPEAN AIR WAR | KD | 29,90 |
| FLY! | KD | 9,90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX 2 | KD | 19,90 |
| **FORSAKEN** | **KD** | **14,90** |
| **GAME GALLERY 1** | **KD** | **15,90** |
| **GLOBAL DOMINATION** | **KD** | **9,99** |
| **GORKY 17** | **KD** | **34,90** |
| **GP 500** | **KD** | **29,90** |
| **GRAND THEFT AUTO** | **KD** | **14,90** |
| **GRIM FANDANGO** | **KD** | **39,90** |
| **HEAVY GEAR II** | **KD** | **39,90** |
| **HOMEWORLD** | **KD** | **29,90** |
| **IBIZA COMIC STRIP POKER** | **KD** | **9,90** |
| **IMPERIUM GALACTICA** | **KD** | **9,90** |
| **JAGGED ALLIANCE 2** | **KD** | **29,00** |
| MONKEY ISLAND III | KD | 29,90 |
| **MONOPOLY JUNIOR EDITION** | **KD** | **19,90** |
| MOORHUHNJAGD 1 | KD | 19,90 |
| N.I.C.E. II KINGSIZE | KD | 34,90 |
| **NEED FOR SPEED 3** | **KD** | **9,90** |
| **NOCTURNE** | **DA/E** | **19,90** |
| **ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE** | **KD** | **9,90** |
| **OUTCAST** | **KD** | **19,90** |
| POLICE QUEST SWAT 1+2 | DA | 29,90 |
| PRIVATEER 2 | KD | 9,99 |
| RAILROAD TYCOON 2 | KD | 19,99 |
| **ROBO RUMBLE** | **KD** | **9,90** |
| **SEPTERRA CORE** | **KD** | **35,90** |
| **SEVEN KINGDOMS 2** | **KD** | **9,90** |
| **SHADOW MAN** | **DA** | **9,99** |
| **SIEDLER 3** | **KD** | **24,90** |
| **SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN** | **KD** | **24,90** |
| **SOUTH PARK: LUV SHACK** | **DA** | **9,90** |
| **SPIRIT OF SPEED** | **KD** | **29,90** |
| STAR TREK BIRTH OF FEDERATION | KD | 9,90 |
| **STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG** | **KD** | **39,90** |
| **STAR WARS: EPISODE I RACER** | **KD** | **39,90** |
| STAR WARS RUCKSACK | | 9,90 |
| TOMB RAIDER 3 | E | 29,90 |
| TOMB RAIDER 3 | KD | 39,90 |
| **TOMB RAIDER 4 & LARA GÜRTEL** | **KD** | **39,90** |
| **TOTAL ANNIHILATION** | **KD** | **9,90** |
| **TRICKSTYLE** | **KD** | **14,90** |
| **TUROK 2** | **KD** | **14,90** |
| **UEFA CHAMPIONSHIP 99** | **KD** | **9,90** |
| **UNREAL TOURNAMENT EV** | **E** | **39,90** |
| **WARGASM** | **KD** | **9,90** |
| **WARLORDS BATTLECRY*** | **KD** | **74,90** |
| **WHEEL OF TIME** | **KD** | **29,90** |
| **X - BEYOND THE FRONTIER** | **KD** | **39,90** |
| **X-WING ALLIANCE** | **KD** | **39,90** |
| **YOU DON'T KNOW JACK 2** | **KD** | **24,90** |
| CYBORG 2000 STICK (SAITEK) | DA | 69,90 |
| **MS PRECISION RACING WHEEL** | **DA** | **169,00** |
| MS SIDEWINDER GAMEPAD | DA | 59,00 |
| **MS DUAL STRIKE PAD** | **DA** | **99,00** |
| **SAITEK PC DASH** | **DA** | **39,90** |

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.

Versandkosten pro Sendung:
Telefonische Bestellung 9,99 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,99 DM + Nachnahmegebühr,
Bestellungen aus dem Ausland: Vorkasse (Eurascheck) + 25,00 DM.
Sendungen ab 180 DM Warenwert werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

## SOUND IM KREUZFEUER

Mit der **DMX XFire 1024** bietet Terratec eine komplett ausgestattete PCI-Soundkarte für Spieler und Musikanten. Unterstützt werden alle 3D-Standards, also DirectSound 3D, EAX 1.0 und 2.0, Sensaura 3D sowie A3D in der Version 1.0 (zu V 2.0 immerhin kompatibel). Vier getrennte Kanäle transportieren die so aufbereiteten Signale zu den Lautsprechern.
MP3-Freaks freuen sich zudem über zwei entkoppelte CD-Eingänge (etwa für CD-ROM und Brenner) mit vorgeschalteter Rauschunterdrückung für makellose Klangqualität. Und einen eigenen Ein- sowie Ausgang für die verlustfreie Aufbereitung von digitalem Material hat es für nur 129,– DM auch noch nicht gegeben. Dass für Midi-Bastler bis zu 1048 Stimmen zur Verfügung stehen, erscheint da fast schon unspektakulär. Mehr dazu unter www.terratec.de.

**Preiswerte Komplettlösung für Digisound und Gaming**

## WEB-CAM MIT E-MAIL-FUNKTION

**Emotionen per Internet, ganz ohne Smileys: Die TerraCam versendet Bild und Ton so simpel wie eine Textmail**

Ebenfalls von Terratec kommt die **TerraCam USB Pro**. Und damit kann man nicht nur Videosequenzen oder Schnappschüsse in Auflösungen bis zu 640 x 480 Pixeln aufnehmen, sondern auch Lifebilder oder Aufzeichnungen inklusive Tonspur mittels weniger Mausklicks über das Internet weiterleiten. Die Software „VideoLife Mail" komprimiert dazu bewegte Bilder stufenlos in ein Platz sparendes Format, je nach Qualitätsanspruch. Durch das integrierte oder ein bereits vorhandenes Mailprogramm (z.B. „Netscape Messager") werden die Videos als Exe-Dateien verschickt. Mit einem simplen Doppelklick kann der Empfänger die Show dann ohne Installation einer Software starten – der Player ist in jeder Mail eingebaut!
Weiter liegt zum Preis von 149,– DM noch eine Raumüberwachungssoftware bei, die bei Bewegungen die Web-Kamera aktiviert und Bilder des Störenfrieds sofort per E-Mail verschickt oder auf die Festplatte bannt. Zusätzliche Infos unter www.terratec.de.

## SOUND & VISION

Mit dem **Soundman SR 20** reagiert Logitec auf die wachsenden Ansprüche an den guten Ton in Spielen und Multimedia-Anwendungen. Auch den Design-Aspekt eines schicken PC-Arbeits- oder Spielplatzes lässt das Zwei-Wege-System mit ultrakompaktem Subwoofer nicht außen vor: Es sieht gut aus und beeindruckt im Verhältnis zum geringen Platzbedarf und moderaten Preis von 129,– DM mit klarer Höhenwiedergabe auf einem soliden Bassfundament. Das gut verarbeitete Set verfügt zudem über eine Lautstärkefernbedienung nebst Kopfhöreranschluss. Infos und Sofortbestellung im Netz über www.logitec.de.

**Für die Preisklasse ungewöhnlich: gute Verarbeitung und komfortable Fernbedienung**

## WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Com Discount eine **Hardwarelösung für PCs mit mehreren Betriebssystemen** bietet? Am (externen) Gehäuse des „Trios" finden bis zu drei Festplatten Anschluss, per Knopfdruck kann so etwa mit Windows 98 zum Spielen oder NT bzw. Linux für Anwendungen gebootet werden. Online-Info: www.com-discount.de.

...dass Toshiba mit dem SD-W2002 einen **DVD-Brenner für Scheiben mit bis zu 4,7 GB Daten** offeriert? Allerdings sind diese dann nur auf dem Brenner lesbar. Darüber hinaus kursieren noch drei nicht zueinander kompatible DVD-Standards; unser Rat daher: abwarten.

...dass die **Speicherpreise steigen**? Im Juni kosteten 64 MB SDRAM noch ca. 120,– DM, nun sind teils über 200 Mark dafür zu berappen. Experten rechnen mit einem weiteren Anstieg zum Weihnachtsgeschäft.

...dass der **Pentium 4 ein teures Vergnügen** selbst für den Handel wird? Mit Einkaufspreisen von ca. 795 US-Dollar für die 1,3-GHz und 895 Dollar für die 1,4 GHz-Variante muss kalkuliert werden; Motherboards stehen vorerst noch nicht zur Verfügung.

## PRÄZISIONSKNÜPPEL

Die ersten Sidewinder avancierten gerade unter Hardcore-Gamern schnell zu Kultsticks – besonders die (damals noch „3D" betitelten) Modelle mit Quersteuerung für die dritte Achse genießen bis heute einen ausgezeichneten Ruf. Nun schickt Microsoft die traditionell bestens ausgestatteten und gut verarbeiteten Steuergeräte in die dritte Runde.

Der **Sidewinder Precision 2** verfügt neben der Quersteuerung über acht programmierbare Feuerbuttons, einen Coolie-Hat und eine Schubregelung. Unser Vorserienmodell ließ sich über USB anschließen und weist auch sonst einige Unterschiede zum Vorgänger auf: Aus dem Rad für die Schubregelung ist ein Kipphebel geworden, die Feuerknöpfe sind anders angeordnet und der Preis ist auf 99,– DM gesunken. Leider scheint auch bei der Verarbeitung ein wenig geknausert worden zu sein, denn Coolie-Hat und Schubhebel machen einen etwas windigen Eindruck. Ein Test der Endversion wird hier Klarheit bringen, bis dato finden Sie Herstellerinfos unter www.microsoft.de.

**Kultknüppel die zweite: Den Nachfolger des Sidewinder Precision gibt es schon für 99,– DM**

## NEIGUNGSSACHE

Die Traditionsmarke Gravis nun mit neuester Technologie: Mit dem **Gamepad Destroyer Tilt** lassen sich die Fahr- und Flugzeuge von Renn- und Actionspielen optional über den Neigungswinkel steuern – legt man das Pad nach rechts, wird in diese Richtung gelenkt, steil nach vorn oder hinten bedeutet scharf bremsen bzw. beschleunigen. Weniger steile Winkel korrigieren Lenkbewegungen analog sanfter. Für akkurate Simulationen empfiehlt sich der abschaltbare Modus indes nicht, feinste Korrekturen gelingen damit einfach nicht präzise genug.

Zum Preis von rund 90,– Mark bringt der Destroyer noch ein digitales Steuerkreuz sowie sechs programmierbare Feuertasten mit. Anschluss findet das für den Arcadebereich durchaus empfehlenswerte Gerät über den USB-Port. Mehr unter der Adresse www.gravis.com.

**Für Arcade-Racer ein schräger Spaß: Gravis Gamepad nun auch mit Tilt-Technologie**


| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D Ultra Pinball Achter.* | DV | 39,90 | Fifa 2001 * | DV | 84,90 |
| 4x4 Evolution * | DV | 82,90 | Freespace 2 Dimension.. | DV | 45,90 |
| Age of Empires 2 | DV | 78,90 | Frontschweine * | DV | 76,90 |
| - Age of Avalon (inoff.) | DV | 26,90 | FS -Clouds 2000 | DA | 49,90 |
| - Conquerors * | DV | 52,90 | Fun Sport Fußb. 2000 * | DV | 44,90 |
| - Khan (inoff.) | DV | 26,90 | Fur Fighters * | DA | 67,90 |
| Alone in the Dark 4 * | DV | 79,90 | G-Player * | DV | 68,90 |
| Alpha Cent.-Alien Cross. | DV | 34,90 | Galleon * | | i.V. |
| Anno 1503 * | DV | i.V. | Giants * | DV | 72,90 |
| Anno 1602 Königsed. | DV | 59,90 | Gorasul: Lost Souls * | DV | 77,90 |
| Anpfiff RTL Fußball M. * | DV | 77,90 | Gothic * | DV | 82,90 |
| Anstoss 3 | DV | 84,90 | GRANDprix2 | | |
| Anstoss Action * | DV | 59,90 | | | |
| Arcanum * | DV | i.V. | Grand Prix 3 | DV | 78,90 |
| Arcatera | DV | 78,90 | Ground Control | DV | 79,90 |
| Asherons Call | DA | 65,90 | Gunship | DV | 74,90 |
| B-17 Flying Fortress 2 * | DV | 74,90 | Halflife Generation Pack | DV | 69,90 |
| Baldurs Gate Legenden.. | DV | 32,90 | - Game of the year Ed. | DV | 54,90 |
| Baldurs Gate 2 * | DV | i.V. | - Opposing Force | DV | 41,90 |
| Battle Isle 4 * | DV | 85,90 | - Team Fortress 2 * | DV | i.V. |
| Black & White * | DV | i.V. | Halo * | DV | 81,90 |
| Blade * | DV | 72,90 | Heavy Metal FAKK 2 * | DV | 76,90 |
| Blair Witch Project 1 * | DV | 49,90 | HoMM 3 Shadows o.D.. | DA | 74,90 |
| Broken Land | DV | 45,90 | Hidden & Danger.AddOn | DV | 37,90 |
| Bundesliga Man. 2001* | DV | 75,90 | Hitman * | DV | i.V. |
| Bundesliga Stars 2001 * | DV | 75,90 | Homeworld 2 * | DV | 72,90 |
| C+C Alarmstufe Rot 2 * | DV | 84,90 | Hugo 8 * | DV | 49,90 |
| C+C 3: Tiberian Sun | DV | 49,90 | ICEWIND DALE | | |
| C+C 3: Firestorm | DV | 32,90 | | | |
| - Megabox | DV | 72,90 | | | |
| Colin McRae Rally 2 * | DV | 75,90 | Icewind Dale | DV | 79,90 |
| Combat Flightsimulator | DV | 49,90 | Imperium der Ameisen * | DV | 76,90 |
| Commandos 2 * | DV | i.V. | Imperium Galactica 2 | DV | 76,90 |
| Crimson Skies * | DV | 83,90 | Infestation * | DV | 51,90 |
| Cultures * | DV | 77,90 | Jag. Alliance 2 AddOn * | DV | i.V. |
| Daikatana | DV | 78,90 | Jetfighter 4 * | DV | 82,90 |
| Dark Project 2 | DV | 84,90 | Kicker Fußballman. 2 * | DV | i.V. |
| Dark Reign 2 | DV | 72,90 | KISS Psycho Circus | DV | 76,90 |
| Delta Force 2 | DA | 74,90 | Lemmings Revolution | DV | 61,90 |
| Der Clou 2 * | DV | 78,90 | Madden NFL 2001 * | DA | 75,90 |
| Der Industriegigant 2 * | DV | 89,90 | MDK 2 | DV | 72,90 |
| Der Patrizier 2 * | DV | 76,90 | Mechwarrior 4 * | DV | i.V. |
| Deus Ex | DA | 81,90 | Mercedes Benz Truck R.* | DV | 79,90 |
| DIABLO | | | Metal Fatigue | DV | 76,90 |
| | | | Metal Gear Solid * | DV | 67,90 |
| | | | Midtown Madness 2 * | DV | 67,90 |
| | | | Might + Magic 8 * | DV | 76,90 |
| Diablo 2 | DV | 78,90 | Monkey Island 4 * | DV | i.V. |
| - Actionfiguren | JE | 32,90 | Moorhuhnjagd 2 * | DV | 23,90 |
| - Zippo Feuerzeug | | 52,90 | Motocross Madness 2 | DV | 68,90 |
| - T-Shirt | | 26,90 | NBA Live 2001 * | DV | i.V. |
| - Der Wanderer (inoff.) | DV | 26,90 | Need for Speed 4 | DV | 75,90 |
| Die Gilde * | DV | i.V. | - Motor City * | DV | 74,90 |
| Die Siedler 3 Amazonen | DV | 45,90 | - Porsche | DV | 75,90 |
| Die Siedler 4 * | DV | 78,90 | NHL 2001 * | DV | 84,90 |
| Dino Crisis * | DV | 74,90 | No one lives forever * | DV | 77,90 |
| Duke of Hazzard Racing | DV | 78,90 | Paris 1313 * | DV | 68,90 |
| Enforce * | DV | i.V. | PGA Golf 2000 * | DV | 49,90 |
| Everquest & Ruins a.Ku. | DA | 73,90 | Pharao | DV | 78,90 |
| Evil Dead * | DV | 79,90 | Pharao -Kleopatra * | DV | 42,90 |
| Evil Islands * | DV | 76,90 | Planescape Torment | DV | 72,90 |
| F1 Manager * | DV | 75,90 | Police Quest SWAT 3 | DV | 72,90 |
| Fifa 2000 | DV | 81,90 | Pool of Radiance 2 * | | i.V. |

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

**Tel. 09674-1279**

OKAY SOFT Spiele Versand

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 info@okaysoft.de

| LOW BUDGET | | TOP TITEL | | LOW BUDGET | |
|---|---|---|---|---|---|
| Age of Wonders | 39,90 | B 17 Flying F. 2* | 74,90 | Outcast | 35,90 |
| Alpha Cent. Planetary P. | 52,90 | Baldurs Gate 2 * | i.V. | Pizza Syndicate | 29,90 |
| Anno 1602 * | 35,90 | Black & White * | i.V. | Resident Evil 1 | 27,90 |
| Armored Fist 3.0 | 34,90 | C&C Alarmst.Rot 2* | 84,90 | Revolt | 28,90 |
| Baldurs Gate -Die Saga | 45,90 | C&C 3 Renegade * | i.V. | Shadowman | 28,90 |
| Baphomets Fluch | 15,90 | Colin McRae Rally2* | 75,90 | Sim Copter | 12,90 |
| Baphomets Fluch 2 | 21,90 | Cultures * | 77,90 | Star Wars: X-Wing Alliance | 45,90 |
| Battle Isle Platinum Edition | 42,90 | Die Siedler 4 * | 78,90 | Starcraft | 39,90 |
| Battlezone 2 | 42,90 | D.Sims, volle Leben* | 32,90 | Supreme Snowboarding* | 28,90 |
| Caesar 3 | 19,90 | Dino Crisis EV * | 79,90 | Syndicate Wars | 12,90 |
| Civilization 2 -Test of Time | 29,90 | Hitman EV * | i.V. | Tarzan * | 42,90 |
| Civilization: Call to Power | 42,90 | Mercedes Benz T. * | 79,90 | Tomb Raider 4 | 48,90 |
| Colin McRae Rally | 29,90 | Monkey Island 4 * | i.V. | Ultima Online Renaissance | 34,90 |
| Commandos Directors Cut | 42,90 | Might & Magic 8 * | 76,90 | Unreal | 36,90 |
| Dark Project GOLD | 43,90 | Rune * | i.V. | Unreal -Not Real | 24,90 |
| Darkstone | 29,90 | Simon 3D * | 74,90 | Unreal -Return to Na Pali | 29,90 |
| Delta Force | 38,90 | Star Trek New W.* | 72,90 | Unreal Tournament * | 28,90 |
| Diablo & Hellfire | 39,90 | Tony Hawks 2 * | 58,90 | Wheel of Time | 35,90 |
| Diablo Hellfire | 25,90 | | | Wing Commander Prophecy | 33,90 |
| Die Siedler 3 | 29,90 | | | **Hardware** | |
| Die Völker | 28,90 | | | Gravis Gamepad Pro USB | 33,90 |
| Driver * | 28,90 | | | Sidewinder FFB Wheel | 249,90 |
| Dungeon Keeper 2 * | 29,90 | | | - Precision Pro Joystick | 104,90 |
| Earth 2150 | 42,90 | | | Intelli Mouse Optical | 77,90 |
| Euro 2000 | 44,90 | | | Razer Boomslang 2000 | 192,90 |
| European Air War | 29,90 | | | TM Formula Pro digital | 156,90 |
| Fallout 2 | 39,90 | | | CD - Rohlinge ab | 1,89 |
| Gorky 17 | 38,90 | | | | |
| Grand Theft Auto 2 | 42,90 | | | | |
| Grim Fandango | 45,90 | | | | |
| Hidden & Dangerous | 29,90 | | | | |
| Homeworld | 32,90 | | | | |
| Indiana Jones 5 | 42,90 | | | | |
| Israeli Air Force * | 29,90 | | | | |
| Jagged Alliance 2 | 36,90 | | | | |
| Le Mans 24 * | 28,90 | | | | |
| Master of Orion 2 | 21,90 | | | | |
| Mechwarrior 3 | 29,90 | | | | |
| Midtown Madness | 29,90 | | | | |
| Monkey Island Special | 27,90 | | | | |
| Need for Speed 3 | 32,90 | | | | |
| Nice 2 Doublepack | 36,90 | | | | |

**PS 2** Konsole 869,00 / SSX 97,90 / X Squad 97,90

**PlayStation:** - Boot Chip 18,90 / Alien Ressurection * 85,90 / Duke N. Planet o.t. Babes* 77,90 / Nightmare Creatures 2 * 76,90 / Parasite Eve 2 * 74,90 / Vagrant Story 74,90

**DreamCast** Dead or Alive 2 95,90 / Resident Evil Code Veronica 95,90 / N64 Perfect Dark 112,90

**Bleem! 69.90** PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je 74,90 / D-Info 2000 25,90 / Game Maker 2000 91,90 / Legaland 78,90

**Sammlungen** Blizzard Anthology 49,90 / Close Combat Tril. US 98,90 / Dragon Stories 49,90 / Forgotten Realm Archiv 74,90 / Gold Games 4 34,90 / Lucas Arts 10 Adventure 35,90 / Play The Games 3 65,90

Versandkosten: Vorauskasse o.Bankeinzug 5.98, Nachnahme 12.98, ab DM 199.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland). Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 10-13:00 Kein Ladengeschäft

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys..:

**OKAYSOFT.DE**

bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse: EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

Versand im Sicherheitskarton - Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden - SERVICE SEIT 1989 - Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info, Vorbestellungen ändern: kein Problem.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Q.3 -Quark 3 | DA | 26,90 | Sudden Strike * | DV | 84,90 |
| Reach for the Stars 2 * | DA | 82,90 | Summoner * | DV | 79,90 |
| Road to Moscow * | DV | 74,90 | Superbike 2000 | DV | 75,90 |
| Road Wars * | DV | 67,90 | Superbike 2001 * | DV | 77,90 |
| Rogue Spear | DV | 75,90 | Sydney 2000 * | DV | 81,90 |
| - Urban Operation * | DV | 38,90 | System Shock 2 | DV | 74,90 |
| R. Garros Tennis 2000 | DV | 67,90 | Tachyon | DA | 75,90 |
| Rune * | DV | i.V. | Techno Mage * | DV | 75,90 |
| Sacrifice * | | i.V. | The longest Journey | DV | 72,90 |
| Search & Rescue 2 * | DA | 67,90 | The Sims | DV | 74,90 |
| SHOGUN TOTAL WAR | | | - Das volle Leben * | DV | 32,90 |
| | | | Tiger Woods PGA 2000 | DV | 77,90 |
| | | | Tombstone 1882 * | DV | 43,90 |
| | | | Tony Hawks Pro Skat.2 * | DV | 58,90 |
| Shogun | DV | 72,90 | Ultima 9 | DV | 76,90 |
| Sim City 3000 Deutschl. | DV | 75,90 | Ultima World Edition | DV | 78,90 |
| Simon the Sorcerer 3D * | DV | 74,90 | V-Rally 2 Expert Ed. * | DV | 71,90 |
| SOF -AddOn | DA | 26,90 | VAMPIRE THE MASQUERADE | | |
| Soulbringer | DV | 75,90 | | | |
| Star Trek Conquest Onl.* | DV | 43,90 | | | |
| - Armada | DV | 75,90 | Vampire | DV | 82,90 |
| - Klingon Academy | DV | 75,90 | - Special Edition | DV | 119,90 |
| - New Worlds * | DV | 72,90 | Warcraft 3 * | DV | i.V. |
| - Voyager * | DV | 72,90 | Warlords Battlecry * | DV | 82,90 |
| Star Wars: Obi-Wan * | DV | i.V. | Wizards & Warriors * | DV | 72,90 |
| Starcraft -Broodwar | DV | 36,90 | Worms: Armageddon | DV | 52,90 |
| Starfleet Com. Captains * | DA | 40,90 | X-Beyond Doublepack | DV | 54,90 |
| Starlancer | DV | 84,90 | - Xtension | DV | 32,90 |
| Stunt GP * | DV | 59,90 | You don't know Jack 3 | DV | 76,90 |

**IMPORTE: US- & ENGLISCH**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Age of Empire 2 Conqu.* | EV | i.V. | Kiss Psycho Circus | US | 89,90 |
| Anachronox * | EV | i.V. | KISS Psycho Circus | EV | 73,90 |
| Baldurs Gate 2 * | US | i.V. | Loose Cannon * | EV | i.V. |
| Beach Head 2000 | US | 74,90 | MDK 2 | US | 92,90 |
| Black & White * | EV | i.V. | Mechcommander Gold | EV | 49,90 |
| C+C 2 -Red Alert 2 * | EV | i.V. | Mechwarrior 3 -AddOn | US | 69,90 |
| C+C 3 | EV | 89,90 | Messiah | EV | 79,90 |
| C+C 3: Firestorm | EV | 33,90 | Messiah | US | 89,90 |
| C+C 3: Renegade * | EV | i.V. | Might + Magic 8 | EV | 81,90 |
| Carmageddon 2000 * | EV | i.V. | Nightmare Creatures | EV | 59,90 |
| Championship M. 2000 | EV | 79,90 | No one lives forever * | US | i.V. |
| DAIKATANA | | | Nocturne | US | 45,90 |
| | | | Oni * | US | i.V. |
| | | | Police Quest SWAT 3 | US | 86,90 |
| | | | Q. 3 -Team Arena * | EV | i.V. |
| Daikatana -uncut | EV | 82,90 | Return t.Castle Wolfenst* | EV | i.V. |
| Dark Reign 2 | EV | 76,90 | Rogue Spear | US | 89,90 |
| Deus Ex | EV | 84,90 | - Urban Operation | EV | 59,90 |
| Diablo 2 | EV | 79,90 | Rune * | EV | i.V. |
| Dino Crisis * | EV | 79,90 | Star Trek: Klingon Acad. | EV | 89,90 |
| Doom 3 * | EV | i.V. | - Voyager * | EV | 76,90 |
| Fallout Doublepack | US | 81,90 | Starlancer | EV | 97,90 |
| Giants * | US | i.V. | Sudden Strike * | EV | 87,90 |
| Ground Control | EV | 76,90 | System Shock 2 | EV | 79,90 |
| Half-Life-Opposing Force | EV | 42,90 | T. World is not enough * | EV | i.V. |
| - Gunman * | EV | i.V. | Triple Play Baseb. 2001 | US | 97,90 |
| - Hostile Takeover * | EV | i.V. | Ultima 9 Dragon Edition | US | 185,90 |
| - Team Fortress 2 * | EV | i.V. | Unreal -Tournament | EV | 68,90 |
| Halo * | US | i.V. | Unreal -Tournament | US | 79,90 |
| Heavy Metal FAKK 2 | US | 109,90 | Unreal 2 * | EV | i.V. |
| HoMM 3 Shadows of D. | US | 92,90 | Unreal Doublepack | EV | 55,90 |
| Hitman * | EV | i.V. | Vampire | EV | 83,90 |
| Icewind Dale | EV | 69,90 | WCW Nitro | EV | 59,90 |
| Icewind Dale | US | 94,90 | X-Wing Collector's Series | US | 62,90 |

SET PHASERS TO FRAG STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE * DV 72.90 EV 76.90

AGE OF EMPIRES II CONQUERORS * 52.90

SUDDEN STRIKE * DV 84.90 * EV 87.90

HEAVY METAL FAKK 2 US 109.90 DV* 76.90

Kiss Psycho Circus DV 76.90 EV 73.90

Q.. 3 - Team Arena i.V.

DEUS EX DA 81.90 EV 84.90

HALF-LIFE - Opposing Force DV 41.90 EV 42.90 - Generation Pack DV 69.90 - Gunman, Hostile Takeover i.V. Team Fortress 2 i.V.

bitte vorbestellen: Carmageddon TDR 2000 PREY DOOM 3 Loose Cannon MAX PAYNE Duke Nukem Forever 79.90 Return to Castle Wolfenstein

# Mehr unverzichtbare PC-Tools

# SPIELE-BASTLER

Letzten Monat gab es kostenlose Hilfsprogramme für Anwendungen jeder Art, heute konzentrieren wir uns auf das Wesentliche: Spiele und wie man sie selber macht!

Sie zocken Ihre Lieblingsspiele brav durch und suchen sich dann neuen Stoff? Das ist soweit ganz gut, aber begabten Freaks war das noch nie genug: Sie analysierten den Programmcode und schnitzten sich auf dieser Grundlage eigene Levels, bevorzugt für den favorisierten Egoshooter. Als Hersteller wie id-Software auf diese Entwicklung aufmerksam wurden, gingen sie dazu über, ihren Programmcode bzw. ihre Leveleditoren der breiten Masse zur Verfügung zu stellen – und traten damit eine Lawine los…

Heute gehört es eigentlich schon mehr oder weniger zum guten Ton in der Branche, seinem Spiel einen Leveleditor beizulegen. Oder zumindest (über das Internet) kundzutun, wie ein solcher zu programmieren wäre, auf dass sich ein gewiefter Bastler darum kümmern möge. Der selbst erstellte Nachschub beschert der Industrie schließlich neue Interessenten für das Hauptprogramm. Ein jüngeres Bei-Spiel wäre etwa *Counterstrike*, die höchst erfolgreiche Erweiterung zu *Half-Life* von Valve/Sierra. Aber auch zu Strategietiteln, Renn- und Sportspielen oder Flugsimulatoren findet man mittlerweile auf den Fan-Pages im Internet Zusatzmaterial ohne Ende. Ob sie nun so alt wie *Microprose Formula One Grand Prix 2* von 1995 oder so zeitlos wie die Microsoft-Reihe um den *Flight Simulator* sein mögen…

Tatsächlich wären Dauerbrenner wie EAs *NHL*-Serie ohne die Mithilfe der Fans gar nicht möglich: Die sogenannte „Community" erhält die Serie mit Ligen aktiv am Leben, auch durch stetige Anregungen für die Entwickler. Dabei muss das Erstel-

Das berühmte *Half-Life*-MOD *Counterstrike* ist das Werk enthusiastischer Bastler

Teilweise werden CDs mit von Fans erstellten Missionen auch kommerziell vertrieben: *X-Tension*, die offizielle Erweiterung zu *X – Beyond the Frontier* basiert zu 80 Prozent auf solchem Material

## Editoren und mehr

**halflife.gamedesign.net**
bietet den Worldcraft-Leveleditor zum kostenfreien Download

**www.planethalflife.com/hlconstruction**
verfügt über exzellente Tutorials und viele Tools für *Half-Life*-Bastler

**www.nfsgarage.com**
bietet dem Fan von *Need for Speed* neue Wagen, Strecken, Berichte und natürlich Editoren (u.a. Car CAD)

**www.padman.de/maps.html**
hier stellt „Ente" seine selbst entworfenen „Padmaps" (benannt nach seiner Comicfigur Padman) zur Verfügung

**www.planetquake.de**
ist eine umfangreiche deutsche Homepage mit Tipps, Levels und vielem mehr zur id-Trilogie

**www.broodwar.de**
ist eine der besten deutschen *Starcraft*-Homepages mit Kartendatenbank, Spielberichten und mehr

**www.qeradiant.com**
offeriert Q3Radiant zum kostenfreien Download ebenso wie zahlreiche Zusatztools

**www.flightsimulator.de**
ist die deutsche Homepage für Computerpiloten – mit Informationen & Links zu Flight Simulator & Co.

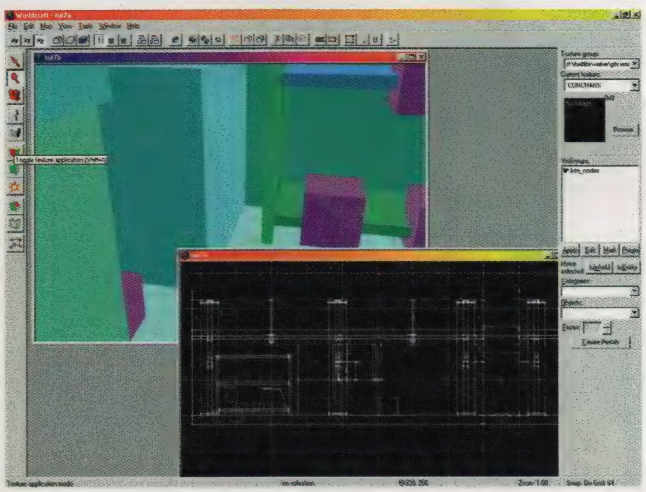
len neuer Abschnitte, Modelle, Texturen oder Sounds keineswegs ein rein karitativer Akt bleiben, denn so mancher Bastler hat schon den Weg vom Hobbykeller in die Büroräume einer namhaften Softwareschmiede gefunden. Man denke da nur an Stevie „KillCreek" Case, die nicht nur eine begnadete 3D-Schützin ist (sie wurde berühmt dafür, John Romero in einem bekannten Ego-Shooter ziemlich zugesetzt zu haben), sondern auch noch ein geschicktes Händchen für exzellentes Leveldesign hat. Als eine der wenigen Frauen hat sie ihren Weg in der Männer-Branche gemacht und zeichnete (neben diversen anderen Projekten) schließlich für den größten Teil der Architektur in den Grafikwelten von Ion Storms *Daikatana* verantwortlich.

> „Counterstrike ist das Spiel, das ich schon immer haben wollte"
>
> **Minh „Gooseman" Lee, der Kopf hinter dem erfolgreichen *Counterstrike*-MOD**

Auf den folgenden Seiten wollen wir nun zwei Leveldesigner zu Wort kommen lassen, die sich in der deutschen und internationalen Szene schon einen respektablen Ruf verschafft haben. Aber vor allem wollen wir Ihnen deren Werkzeuge vorstellen: die gängigsten Leveleditoren für die populärsten Games. (pk)

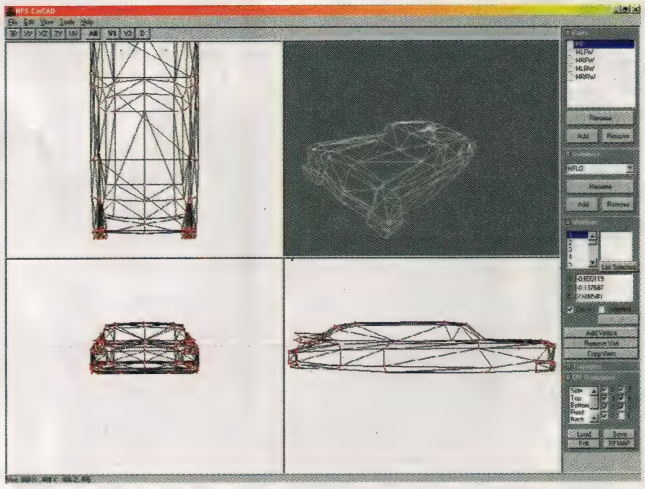
## Worldcraft 2.1

Schon seit dem zweiten id-Beben hat sich dieser Editor als hervorragendes Tool für 3D-Action etabliert; Valve Software hat ihn dann für *Half-Life* nochmals gründlich aufgemöbelt. Analog zu Q3Radiant funktioniert er wie ein 3D-CAD-Programm und setzt beim User dreidimensionales Vorstellungsvermögen ebenso voraus wie die Lektüre der Tutorials.
Doch mit Worldcraft lassen sich nicht nur einzelne Grafikwelten, sondern ganze Kampagnen oder neue MODs entwerfen – *Counterstrike*, *HL Matrix* oder das kommende *Gunman* seien als Beispiele angeführt. Um das volle Leistungspotenzial auszuschöpfen, wird allerdings etwas Erfahrung im Umgang mit bekannten Renderprogrammen wie *3D Studio Max* verlangt. Anders lassen sich individuelle Drahtgittermodelle für Personen, Fahrzeuge usw. nicht integrieren.

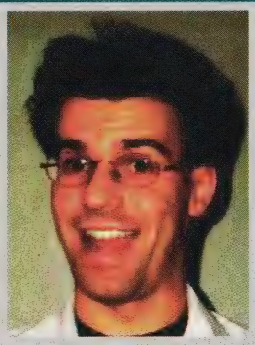


## Car CAD

Unser Tipp für Autonarren: Mit Car CAD kann man die Top-Racer *Need for Speed 4* und *NfS Porsche* um komplett neue Fahrzeuge bereichern. Auch hier arbeitet man wieder in einer CAD-ähnlichen Umgebung und bekommt die Ergebnisse gleich als Drahtgittermodelle zu sehen, die dann nach Belieben texturiert und animiert werden können.
Wiederum sind Geduld und dreidimensionales Vorstellungsvermögen oberste Designerpflicht; am besten lernt man aus den Ergebnissen anderer Leute. An dieser Stelle der Verweis auf unsere Box mit ausgewählten Homepages, anstatt Sie mit Einzelheiten der komplexen Materie zu irritieren. Dort finden Interessenten Schritt-für-Schritt-Einweisungen in jeden Editor, lernen nützliche Tricks und bekommen anschauliche Beispiele zu sehen.



## „Am wichtigsten ist die Idee!"



**Myrko „Magikus" Thum (26), Webmaster von www.diablo2.de, entwirft seit über zwei Jahren populäre Maps für Starcraft.**

**?: *Ist StarEdit wirklich die richtige Designstrategie oder würdest du auch andere Editoren empfehlen?***
**MT:** *Wozu andere Tools, wenn man das Beste frei Haus geliefert kriegt? StarEdit bietet alles, was man zum Design braucht, inklusive Triggersteuerung für Karten mit Mapsettings. Selbst individuelle Ereignisse mit individuellen Bedingungen, wie etwa für die Ressourcen, sind damit also möglich.*

**?: *Wie lange bastelst du durchschnittlich an einer Karte?***
**MT:** *Das ist ganz verschieden, da ich ziemlich viel Zeit in das Feintuning investiere. Für eine perfekte Nahkampfmap brauche ich im Schnitt so um die 20 Stunden, für eine Triggermap oder gar eine Kampagne weitaus länger.*

**?: *Welche Tipps könntest du Einsteigern geben?***
**MT:** *Am wichtigsten ist die Grundidee; einfach drauflos designen, funktioniert zumindest bei mir nicht. Letzten Endes muss die Karte dem Spieler Spaß machen – und das klappt nur, wenn eine gute Idee gut umgesetzt wird!*

## „Wozu gibt es diese coole Engine, wenn man sie nicht ausreizt?"

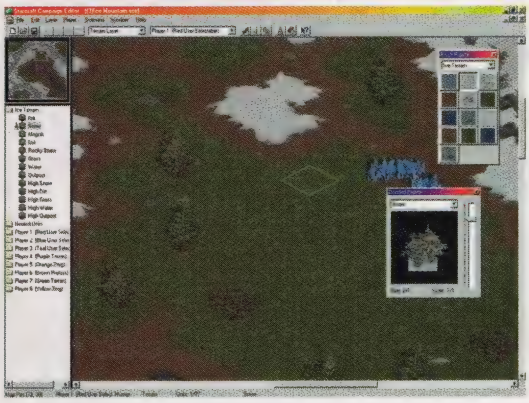
**Andreas „Ente" Endres (36) ist Cartoonist und nebenbei ein geschätzter Leveldesigner für Egoshooter auf Basis der jüngsten id-Engine**

**?: *Seit wann entwirfst du schon Maps für Egoshooter?***
**Ente:** *Seit gut einem Dreivierteljahr. Ursprünglich war ich nur auf der Suche nach einem Tool, um eine meiner Comicfiguren in Q3 einbinden zu können. Doch als ich ein Map-Tutorial fand, konnte ich nicht widerstehen und arbeitete mich in Q3Radiant ein.*

**?: *Was ist das Wichtigste beim Design?***
**Ente:** *Na, das Design selber! Ein Level muss in sich harmonieren, darf nicht nur aus zusammenhanglosen Räumen bestehen. Jede Lokation sollte etwas darstellen, ja vielleicht sogar eine kleine Geschichte erzählen. Natürlich kommt letzten Endes das Gameplay vor der Optik, aber wozu gibt es diese coole Engine, wenn man sie nicht ausreizt?*

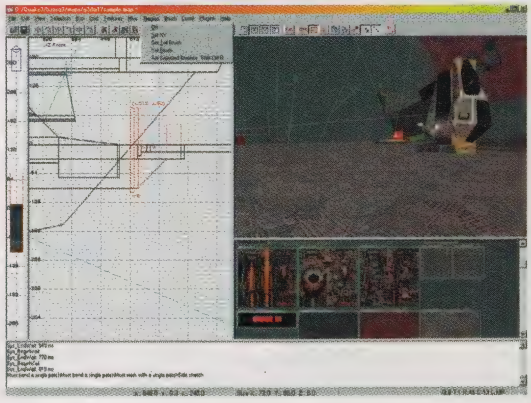
## StarEdit

Der beliebteste Editor für Blizzards Echtzeitstrategical *Starcraft* und die Erweiterung *Broodwar* liegt dem Hauptprogramm bei, Updates finden Sie unter www.blizzard.de oder auf Homepages wie www.broodwar.de und www.blizzardnet.de. Der Editor selbst besteht im Prinzip aus einer großen, scrollbaren Kartenansicht, einer kleinen Übersichtskarte sowie Menüboxen, aus denen Kartenobjekte oder Vorgänge ausgewählt und per Drag and Drop direkt auf der Karte platziert werden. Trotz der kinderleichten Bedienung im WYSIWYG-Verfahren (What You See Is What You Get) lassen sich mit StarEdit mehr als nur Karten basteln: Wer sich erst eingearbeitet hat, kann auch nicht aktive Sequenzen, ganz spezielle Ereignisse oder gar richtige Kampagnen erschaffen – *Starcraft*-Nachschub für die Ewigkeit.



## Q3Radiant

Der populärste Editor für den hierzulande indizierten Egoshooter *Quake 3 Arena* ist im Grunde nichts weiter als ein 3D-CAD-Programm, in dem Drahtgittermodelle und Texturen zu dreidimensionalen Levels kombiniert werden. Wie bei allen 3D-Editoren ist auch hier eine längere Einarbeitungszeit unumgänglich, will man sämtliche Funktionen wirklich beherrschen.
Gearbeitet wird in einem großen Fenster, ein weiteres zeigt die Ergebnisse in 3D und Echtzeit. Texturen, Sounds usw. holt man aus einblendbaren Auswahlmenüs. Nach dem Design muss das Werk freilich noch in das richtige Format gebracht werden – ein entsprechender Compiler und weitere nützliche Extras finden sich auf der Homepage www.qeradiant.com. Dort stehen zudem exzellente Tutorials zur Verfügung, die coole Designkniffe verraten.



# big power

real game
power magazines

**Im Härtetest:** Front Mission 3, Catan – Die erste Insel, Martian Gothic, Wild Arms 2, Frontschweine, Colin McRae Rally 2.0, Cold Blood und viele, viele mehr !

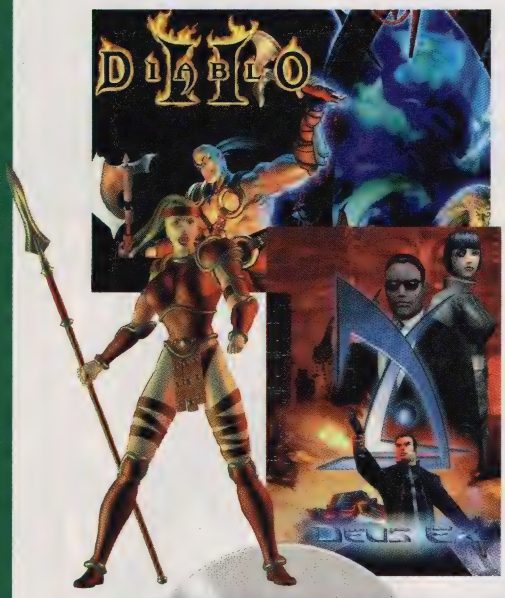
- Neueste Infos zu Dino Crisis 2, Fear Effect: Retro Helix, Aladdin, Crash Bash, Planet der Affen und allen PS 2-Neuerscheinungen!
- Großes Doppelposter, drei exklusive Features, über 500 Spiele im Kurztest!

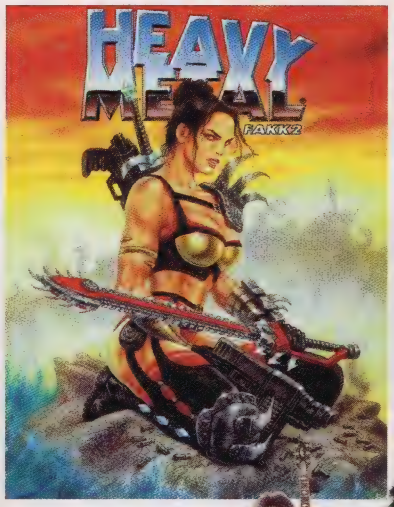
**Extra! Über 200 Seiten Lösungsbuch!**

**Im Härtetest:** Pokémon Snap, Mario Tennis 64, ISS 2000, Turok 3, Army Men: Air Combat, Hercules, Blues Brothers 2000 und viele mehr!

- Neueste Infos zu The World Is Not Enough, Conker's Bad Fur Day, Tom & Jerry, Scooby Doo, Sydney 2000 sowie Dolphin und Game Boy Advance!
- Pokémon Riesen-Doppel-Starschnitt, drei exklusive Features, zwölf Spielkarten!

**Extra: Dickes Lösungsbuch & exklusive GB-Xploder Cheats!**




Lösungen
Heavy Metal F.A.K.K. 2

Tipps & Strategien
Grand Prix 3

Tricks & Cheats
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Star Trek DS9: The Fallen (Demo)
KISS Psycho Circus
Bang! Gunship Elite
Martian Gothic: Unification
Icewind Dale
Submarine Titans (Demo)
Dark Reign 2

Lösungen auf der CD
Daikatana
Deus Ex
Diablo 2

## Heavy Metal F.A.K.K. 2

Julie Strains bester Freund Marcel Smuz (marcel@fakkjulie.de) schlug sich für uns mal wieder die Nächte um die Ohren, um Eden zu befreien – dann wollen wir mal:

### Julies House

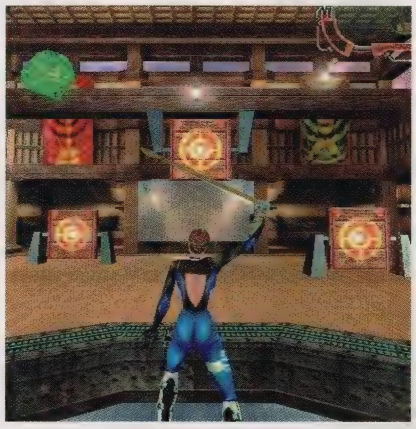
Nach dem Intro reden Sie mit dem Gärtner, rennen die Treppe nach oben und betreten das Haus. Sammeln Sie alle Gegenstände ein und laufen dann durch die zweite Tür auf die Terrasse. Dort können Sie die Blöcke verschieben und so aufs Dach klettern, wo Sie verschiedene Früchte und Wasser einsammeln. Draußen begeben Sie sich zur großen Tür mit der Konsole. Wenn Sie über die Böschung nach oben klettern und von der Plattform auf den Felsvorsprung springen, können Sie weitere Goodies einsammeln. Laufen Sie nun zu der großen Tür und betätigen die Konsole. Die Tür öffnet sich und Sie landen im Trainingsgebiet.

### Training Area

Hier werden Ihnen die verschiedenen Waffen und Kampftechniken vorgestellt, ebenso können Sie das Klettern, Hangeln und andere Bewegungsarten üben. Sollten Sie das Training nicht benötigen, müssen Sie vor dem Beginn des Trainings den roten Knopf an der Wand drücken.

### Nach dem Training

Sie landen nach dem Training in einem Raum, von dem aus Sie die Welt von Eden betreten können. Sie sehen einen kleinen



**Beim Training werden Sie mit den Waffen und Julies Fähigkeiten vertraut gemacht**

Wasserfall mit einem Fluss. Wenn Sie dort hineinspringen, können Sie ein Loch erkennen, in das Sie nun kriechen. Sie kommen zu einem Jungbrunnen, dessen Wasser Julie stärkt. Dadurch ist sie schneller, kann höher springen und schneller kämpfen. Sammeln Sie also so viele dieser Ampullen wie möglich ein, hiermit füllt sich Julies blauer Balken.

### Eden Entrance

Sie erreichen Eden und laufen hier erst geradeaus und klettern dann auf die Mauer an der linken Seite (Wasser). Dahinter geht es wieder den Weg entlang. Auf einer Bank finden Sie Margo und Zig, mit denen Sie sich unterhalten. Sie werden erfahren, dass Eden ständig von Meteoriten attackiert wird. Eilen Sie weiter und dann sofort die Rampe auf der linken Seite nach unten. Dort können Sie die Treppe rauflaufen, sich am Rand des Gebäudes nach rechts hangeln und weitere Goodies einsammeln. Unten halten sich weitere Personen auf, mit denen Sie ebenfalls ein Gespräch führen sollten. Dabei zeigt einer der Anwesenden Interesse an Ihren Schießkünsten. Ein Schuss auf die Vasen beschert Ihnen „The Circle of Protection". Mit diesem Extra im Gepäck folgen Sie der Rampe hoch bis zur Hauptstraße und bewegen sich zur Kneipe.

### The Creeper Pens

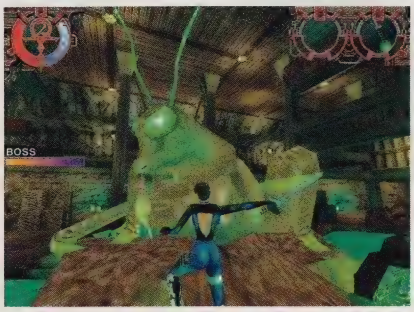
In der Kneipe reden Sie zunächst mit allen anwesenden Personen, laufen anschließend die Treppe nach unten und reden im Keller mit Angus. Er erweitert gerade mit ein paar Dynamitstangen seinen Keller. Während Sie mit Angus sprechen, kommt jemand nach unten gelaufen. Er berichtet von einem Meteoriten, der in einen Stall einschlug. Riesige Mücken verbreiten sich plötzlich über das gesamte Dorf. Sie bekommen nun ein paar Dynamitstangen in die Hand gedrückt und werden nach draußen geführt, um das Unheil aufzuhalten.
Sie befinden sich auf einer Terasse über der

Kneipe und müssen einen ersten Mückenangriff abwehren. Hierbei ist Ihr Schwert die beste Waffe. Wenn Sie die ersten Mücken erlegt haben, müssen Sie auf den Nachbarbalkon springen und sich mit dem Seil zur anderen Straßenseite hangeln. Hüpfen Sie auf das Dach und von dort aus durch das Loch in die Scheune. Hier sehen Sie einen Farmer, der noch etwas benebelt ist. Um die Ecke sind noch einige Goodies versteckt, die Sie aufsammeln, bevor Sie über das aufgestapelte Heu zu der oberen Öffnung (beim Kran) springen. Sie sind jetzt auf der anderen Seite der Scheune und befinden sich in einem weiteren Stall. Auch hier warten teilweise in den einzelnen Kabinen Goodies auf Sie. Durch das Haupttor können Sie den Stall verlassen. Draußen sehen Sie ein paar Farmer, die von den Mücken angegriffen werden. Nachdem Sie die Leute gerettet haben, suchen Sie den zweiten Stall auf und befreien die große Kuh von der Mückenplage. Sie werden daraufhin in den Untergrund gezogen – ein Treffen mit dem ersten Endgegner steht unmittelbar bevor.

**Die Mücken sind nervtötende Viecher, die Sie im ganzen Spiel belästigen werden**

## Endgegner Nr. 1 – die Mückenkönigin

Um diesem Gegner Herr zu werden, müssen Sie die vier grün leuchtenden Steine zerstören. Dazu benutzen Sie die Dynamitstangen von Angus. Doch Vorsicht ist hier geboten, denn die Königin schießt ständig auf Sie und Mücken gibt es hier ebenfalls in Unmengen – die Kisten bieten einen sehr guten Schutz. Sobald sich die Königin zur Seite dreht, sollten Sie zu den grün leuchtenden Steinen laufen und diese sprengen. Hangeln Sie sich dann über das Wasser (ohne es zu berühren!) zu den anderen Steinen und zertrümmern auch diese. Wenn alle gesprengt sind und damit der Mistkäfer erledigt ist, geht es weiter zum nächsten Abschnitt.




**Die Insektenkönigin verlangt nach einer Dynamitbehandlung...**

## Eden Marketplace

Folgen Sie zunächst dem Weg. Auf der rechten Seite befindet sich ein momentan geschlossener Laden. Gehen Sie weiter und reden mit dem Geschichtenerzähler, der mit einem Kind am Brunnen sitzt. Hinter diesem Brunnen führt ein geheimer Pfad nach oben und bringt Sie zu ein paar Wasserfläschchen. Ihr Weg führt Sie an einem großen Propeller vorbei zu einem Laden, in dem Sie einen Heiltrank bekommen. Nun gehen Sie den Weg weiter nach unten, wo Sie gegen die nächsten Mücken kämpfen. Nach dem Sieg stoßen Sie den grün leuchtenden Stein mit Ihrer Steinschleuder von der Felswand. Danach kommen Sie zu einem Kran mit einem Holzbalken und einem Steinblock. Steigen Sie auf den Steinblock, der sich sodann mit Ihnen nach unten bewegt. Sie müssen von dem Steinblock schnell abspringen, um auf der oberen Terasse zu landen. Dort finden Sie einen Schild, der Julie gute Dienste leisten wird. Laufen Sie wieder nach unten und folgen dem Weg bis zur Gabelung, wo Sie den rechten Pfad wählen und die mutierten Shglieks (Hasen) töten. Rennen Sie anschließend hinter das Häuschen und springen von hier auf das Haus und weiter auf die große Terasse, Sie entdecken dort eine Pistole. Leider lässt sich die Tür nicht öffnen, Sie müssen zurück zur Gabelung. Diesmal nehmen Sie den anderen Weg und treffen so auf ein paar Shglieks, die aus ihrem Käfig geflohen sind. Ihre Aufgabe ist das Fangen der Tiere (zum Hasen rennen und schnell die „Benutzen"-Taste drücken), von einem dankbaren Mann erhalten Sie nach vollbrachter Mission Munition. Den nächsten Abschnitt erreichen Sie, wenn Sie einfach weitergehen.

## Town Center

Laufen Sie hier den Weg nach unten und kämpfen erneut gegen einige Mücken. Wenn Sie genau auf den Felsen schauen, werden Sie einen weiteren, grün leuchtenden Meteoriten sehen. Wieder entfernen Sie diesen Stein mit Hilfe Ihrer Schleuder. Hinter dem Wasserfall gibt es noch weitere Goodies, die in Julies Tasche wandern. Setzen Sie Ihre Reise fort, bis Sie Otto treffen, der gerade seine Armbrust testet. Nach einem Gespräch mit ihm folgen Sie weiter dem Weg. Neben einer Höhle entdecken Sie noch mehr Shglieks, die Sie schnellstens töten. Als Nächstes schreiten Sie durch einen Torbogen und landen auf einem Platz mit einem Brunnen. Um sich zu erfrischen, baden Sie in dem Wasser. Nun kommt eine Zwischensequenz, in der Julie ein Mädchen neben einem Monster sieht. Folgen Sie dann dem Weg nach links und die Rampe hinab bis zu einer Plattform, die von ein paar Seilen gehalten wird. Sie müssen auf die Plattform steigen und das am Boden hängende Seil durchschneiden. Die Plattform bewegt sich dadurch nach oben. Springen Sie auf den Balken der Plattform und mit Anlauf weiter auf den braunen Metallsims. Von der ersten Ecke aus sehen Sie nach rechts blickend auf der gegenüberliegenden Seite eine Öffnung samt einem Feuerschwert! Um an das Schwert zu gelangen, müssen Sie auf dem Sims um die Ecke laufen (bis zur Wasserflasche) und dann einfach mit Anlauf zu der Nische springen. Das ist nicht so einfach wie es sich anhört. Sie sollten auf jeden Fall erst kurz nach dem weißen Abdruck vom Sims abspringen (Leertaste gedrückt halten!). Wenn Sie das Schwert besitzen, laufen Sie zum Jungbrunnen. Es folgt eine weitere Zwischensequenz, in der ein Meteorit auf den Marktplatz einschlägt. Nun schweben alle in Gefahr, denn offenbar wurde der Schutzschild deaktiviert. Julies nächste Aufgabe ist es, den Schutzschild wieder zu aktivieren. Bei dieser Aktion im Untergrund von Eden werden Sie von Jared und Aeon begleitet.

**Das Flammenschwert ist eine sehr praktische und schnelle Waffe**

## Eden Underground

Hier im Untergrund gehen Sie einfach entlang des Wegs. Es folgt eine Zwischensequenz, in der alle unter Wasser gezogen werden. Julie liegt beim Aufwachen auf einem Kristall und kann sich aus dem Gefängnis befreien. Nehmen Sie die Armbrust mit und benutzen diese auch gleich beim antrabenden Monster. Nach dem Tod des Unholds klettern Sie am Seil nach oben, springen zum Felsrand, laufen weiter auf die andere Seite und benutzen das nächste Seil. Meiden Sie den Boden, denn dort warten nur weitere Monster. Statt dessen sollten Sie wie Tarzan zum Felsen in der Ecke hüpfen und dort Ihre Waffen aufheben. Von Seil zu Seil schwingen Sie sich auf den Fels in der Mitte und von dort aus zur großen Felskugel in der Wand, die scheinbar den weiteren Durchgang versperrt. Benutzen Sie einfach Ihr Schwert an dem Felsen, er wird dann automatisch weggeschoben.
Im nächsten Raum müssen Sie sich über den Abgrund rüber auf die andere Seite hangeln und danach das Seil nach unten benutzen. Verlassen Sie den Raum durch den Ausgang und laufen weiter bis zu einem Gitter. Hier kriechen Sie durch den Gang, springen ins Wasser, laufen weiter bis zu den Felsbrocken

und klettern daran nach oben. Bald entdecken Sie einen Wasserfall, springen Sie hinein und landen somit im nächsten Abschnitt.

## Eden Sewage

Laufen Sie hier zunächst geradeaus, bis Sie um die Ecke gehen können. Sie müssen auf die Pflanze schießen und sich schnell umdrehen, denn Sie werden von einem Monster angegriffen. Es folgt eine anspruchsvolle Jump-and-Run-Aktion. Wenn Sie den roten Knopf neben der Tür drücken, wird über Ihnen kurzzeitig eine Brücke ausgefahren. Das heißt, Sie müssen schnell auf die kleinen, nach oben fahrenden Plattformen springen und von dort aus zu der Brücke hechten. Sie können hier vielerlei Gegenstände einsammeln. In der kleinen Nische befindet sich ein Schalter, der das Wasserrad in Bewegung setzt. Hüpfen Sie auf den Balken des sich nun drehenden Wasserrades und springen auf der anderen Seite zu der Strebe, welche auf die Räder des Wasserrades schlägt. Von da aus müssen Sie dann sofort seitlich zu dem sehr langen Balken auf der anderen Seite hüpfen. Mit der runden Plattform kommen Sie nach ganz unten und drücken dort den roten Knopf, woraufhin sich die drei runden Plattformen nach oben und unten bewegen. Sie müssen von Plattform zu Plattform nach ganz oben springen, wo Sie eine Axt finden. Betätigen Sie dort den Hebel und hangeln sich auf die andere Seite. Dabei müssen Sie besonders auf den Dampf achten! Wenn Sie durch das Labor laufen, kommen Sie in einen Raum mit sehr vielen Plattformen, die wie eine Wendeltreppe aufgebaut sind. Jedoch sobald sich alle Plattformen aufgebaut haben, klappen sie wieder nach unten. Also müssen Sie sehr schnell nach oben hüpfen. Wenn Sie nicht schnell genug sind, fallen Sie durch die nach unten klappenden Plattformen in die Tiefe. Haben Sie diese Aufgabe gemeistert, können Sie hinter dem Durchgang den nächsten Abschnitt betreten.

**Die Wendeltreppe muss schnell erklommen werden, bevor sie wieder einklappt**

## Eden Shield Generator

Dieser Abschnitt ist recht kurz. In dem Raum mit dem Generator sollten Sie unbedingt auf die schießenden Pflanzen achten, die sich überall befinden! Lassen Sie sich vom Fahrstuhl nach oben befördern. Hier befinden sich vier verschiedenfarbige Konsolen. Sie müssen an den jeweiligen Rädern der Konsolen so lange drehen, bis der Laserstrahl erscheint, der die gleiche Farbe wie die Konsole hat. Sind alle Farben richtig zugeordnet, öffnet sich der Durchgang zum Steuerraum des Generators. Hier können Sie den Generator aktivieren. Leider kommen ein paar unbekannte Besucher aus dem All, die Ihr Vorhaben vereiteln.

**Die Laser des Schildgenerators müssen dieselbe Farbe wie die Konsolen haben, dann gehts weiter**

## Eden Market Under Siege!

Sie kehren zurück zu den Straßen von Eden und sehen, dass die gesamte Stadt unter Kontrolle der feindlichen Macht ist. Wieder begeben Sie sich auf das Haus und springen von dessen Dach auf die Terrasse. Unten im Haus erwarten Sie neue Monster. Diese Smileys sind immer in Gruppen unterwegs und reagieren sehr allergisch auf das Feuerschwert. Auch findet sich ein Prediger mit drei Bildschirmen im Haus, doch attackieren Sie ihn nicht, denn sonst müssen Sie sich gegen noch mehr Smileys zur Wehr setzen! Laufen Sie durch das Haus, sammeln alle Gegenstände auf und eilen zurück zum Hof. Sie werden dort von maschinenähnlichen Wesen angegriffen. An dem Seil können Sie nach oben klettern und kommen so in das andere Haus hinein. Durchqueren Sie das Haus, hangeln sich auf der anderen Seite über die Straße zu einem weiteren Haus und über dessen Dach bis zu einem Punkt, wo Sie eine Kiste am Dachrand sehen. Stoßen Sie diese nach unten und löschen damit einen Gegner aus. Jetzt können Sie nach unten springen und durch das Haus auf die Straße laufen. Weitereilend erreichen Sie noch zwei Maschinenwesen. Diese sollten Sie nicht beachten, sondern einfach bis zum großen Propeller weiterrennen. Betätigen Sie den Schalter, der Ventilator wird daraufhin zur Falle für Ihre Gegner. Weiter geht es bis zu einem Laden, den Sie betreten.

**Die Prediger sollten nicht angegriffen werden, denn sie können in Sekundenschnelle Smiley-Horden erschaffen!**

## Ottos Shop

Hinter den Rohren finden Sie einige nützliche Goodies und die Tür bringt Sie in einen anderen Raum, in dem leider ein Feuer den weiteren Durchgang versperrt. Laufen Sie zurück in den Eingangsraum und halten sich dort links. Hinter dem kleinen Gitter verläuft ein Tunnel, durch den Sie die Flammen umgehen können. Im folgenden Raum befindet sich ein Pool mit einer Kugel und daneben ein Kran. Betreten Sie die Plattform neben dem Pool, woraufhin sich ein geheimer Durchgang öffnet. Sie müssen nun versuchen, mit dem Kran die Kugel aus dem Pool herauszufischen und auf der Plattform zu platzieren. Dabei gehen Sie folgendermaßen vor: Laufen Sie zuerst zu dem Knopf, der sich hinter dem Pool befindet, und drücken diesen, eine Geheimkammer geht auf. Nun ist der Knopf neben dem Kran dran, der Kran greift die Kugel, fischt durch einen weiteren Knopfdruck die Kugel aus dem Wasser und legt sie auf die Plattform. Jetzt öffnet sich die Tür. Hinter der Tür liegt ein Raum mit Fahrstuhl, der Sie ins Labor bringt. Dort reden Sie mit Otto. Er schickt Sie in die Sümpfe, um dort eine Kontaktperson zu treffen. Laufen Sie durch den Ausgang und betreten wieder die Stadt.

## Town Center Attacked!

Sie starten diesen Abschnitt in einem Raum, in welchem Julie zunächst ihre Klamotten wechselt. Verlassen Sie das Gebäude und betreten wieder den Marktplatz mit dem Brunnen und der Kirche. Auch hier müssen Sie Smileys beseitigen und danach die Kirche betreten, wo sich ein Prediger und ein paar Einwohner versammelt haben. Mit gezückter Waffe bewegen Sie sich nach vorne, denn die Einwohner verwandeln sich in Smileys. Nach deren Ableben eilen Sie in den hinteren Raum und schnappen sich den Flammenwerfer. Draußen müssen Sie einem weiteren, äußerst schnellen Boss kräftig ein

**Die Seelenräuber sind verteufelt schnell, aber mit der richtigen Waffe recht zügig besiegt**

heizen. Sie können ihn entweder mit dem Schwert vernichten oder so lange mit dem Flammenwerfer auf ihn einbrutzeln, bis er verschwindet. Es folgt eine weiter Zwischensequenz und Sie landen im Felsgebiet Edens.

## Outskirts of Eden

Beginnend laufen Sie den Hügel hinab, sammeln alle Gegenstände auf und vernichten alle erscheinenden Gegner. Dann taucht eine Brücke vor Ihnen auf, die plötzlich explodiert. Also müssen Sie sich mit dem Rücken zur Wand auf dem schmalen Absatz rechts von Ihnen entlangschleichen. Sie sehen eine Böschung, die Sie nach oben klettern müssen. Wandern Sie weiter, bis unten ein Vogelnest zu sehen ist. Sie sollten schnell durchrennen, denn die erwachsenen Vögel mögen keine Gäste in ihren Nestern! Springen Sie nach unten und klettern die nächste Böschung nach oben. Der folgende Pfad führt Sie zu dem Schild „Fallende Felsen", wo Sie ebenfalls eine Böschung finden, an der Sie sich zum anderen Felsen rüberhangeln können. Es folgt ein Sprung ins Wasser. Jetzt kommen Sie nur weiter, wenn Sie sich vom Wind auf einen höher gelegenen Felsen „pusten" lassen. Wenn Sie also sehen, dass sich ein paar Blätter aufwärts bewegen, springen Sie einfach auf diese Blätter und lassen sich so nach oben katapultieren. Auch hier finden Sie einen Weg, der Sie zu einer Art Höhle bringt. Sie werden von ein paar Monstern erwartet, die offenbar auf ihren Tod warten. Laufen Sie den Berg nun so schnell wie möglich nach unten, direkt in das Wasserbecken in der untersten Ecke. Denn hier treibt eine Riesenkugel ihr Unwesen, sie rollt nach unten und macht anschließend den weiteren Weg frei. Nach dem neuen Durchgang sehen Sie auf der rechten Seite eine Plattform und links ein paar Felsen, auf die Sie springen müssen. Bewegen Sie sich weiter voran, bis Sie auf der anderen Seite der Schlucht ankommen. Hier betreten Sie die Höhle, klettern die Felswand hinauf zu einem Seil und erklimmen es. Sie landen wieder draußen und nutzen erneut die Windkraft, um den Abgrund zu überqueren. Ein Sprung in den Wasserfall bringt Sie in den nächsten Abschnitt.

**Bei den Kliffs müssen Sie vor allem darauf achten, nicht in die Tiefe zu stürzen – oft speichern!**

## Eden Cliffside

Wenn Sie die Höhle verlassen, landen Sie in einem Gebiet, in dem der Weg durch sehr viele Monsterklauen versperrt wird. Das sind Klauen, die aus verschiedenen Höhlen herausragen und dann wieder verschwinden – Sie müssen also ein perfektes Timing einsetzen, damit Sie hier weiterkommen. Bei der Felsplattform gehen Sie dann ein Stück zurück und nehmen den kleinen Durchgang links. Hier wartet wieder eine Mückenkönigin auf Sie, die allerdings kein Problem darstellen sollte. Klettern Sie anschließend die Felsen nach oben und laufen durch die nächste Höhle. Wieder müssen Sie sich springend bis in eine weitere Höhle fortbewegen. Mit dem Seil kommen Sie dann nach unten. Laufen Sie ein Stückchen weiter und klettern die Felsen mit den Monsterklauen hinauf. Von hieraus sehen Sie eine Brücke, zu der Sie nach unten müssen. Lassen Sie sich aber dabei nicht von den Pflan-

**Die Fleisch fressenden Pflanzen kosten viel Energie – passen Sie auf!**

zen verspeisen. Beim Überqueren der Brücke ist Eile geboten. Wenn Sie zu langsam sind, werden Sie entweder vom rollenden Stein erwischt oder fallen in die Tiefe. Am Ende der Brücke ist ein weiterer Seelenräuber kampfbereit. Am einfachsten werden Sie ihn los, wenn Sie ihn in die Fleisch fressende Pflanze treiben. Nehmen Sie den Seelensauger an sich und hüpfen über die Felsplattform nach unten. Vergessen Sie nicht die Gegenstände aufzusammeln und fangen einen Hasen, der ebenfalls als Pflanzennahrung endet – damit wird der weitere Weg nach oben frei. Mit dem Sprengen des grünen Meteoriten ist auch der Weg in den nächsten Abschnitt frei.

## Mooagly Swamps

Nach einer Zwischensequenz eilen Sie nach vorne und kämpfen gegen die ersten Monsterhorden. Steigen Sie danach auf den kleinen Felsen und stoßen den hängenden Stein herunter. Dadurch werden einige Giftblumen zerstört. Sie müssen weiterlaufen, alle Goodies aufsammeln und schließlich beim Levelanfang auf der linken Seite weiterrennen. Hierbei entdecken Sie eine Motorsäge, die Sie natürlich sofort an den Pflanzen ausprobieren. Weiter geht es bis zum Sumpfufer, wo Sie den Baumstamm ins Wasser stoßen. So kommen Sie zu einer kleinen Insel, bei der Sie gelbes Wasser finden. Diese Flüssigkeit wird von den Pflanzen über alles verabscheut, also springen Sie ruhig hinein! So gerüstet können Sie einmal um den Baumstaum laufen und sich in die Pflanze stürzen. Das Gewächs spuckt Sie angeekelt wieder aus, Sie landen in einem Bereich, in dem Sie bis zu einer „Gabelung" laufen. Hüpfen Sie dort nach rechts weiter, bis Sie wieder das Land erreichen. Sie müssen sich auch hier einer Mückenkönigin stellen, bevor Sie dem Weg geradeaus in das nächste Level folgen können.

## Deep Mooagly Swamps

In den Sümpfen laufen Sie vorerst geradeaus und schießen auf alles, was sich bewegt. Dabei versuchen Sie, sich am rechten Ufer zu halten. Bald sehen Sie Steinblöcke, die aus dem Sumpf herausragen und die Sie erklimmen müssen. Von oben aus erkennen Sie auf der anderen Seite einen Steinkopf, springen Sie nach unten und laufen in das Gesicht des Kopfes. Hier folgt ein Gang, der Sie zu einem Fahrstuhl bringt, springen Sie dort weiter runter, laufen bis zu dem Schalter vorne in der Halle und aktivieren diesen. Dadurch geht in einem Baum eine Tür auf. In einer Nische unter dem Fahrstuhl finden Sie ein Rädchen, drehen Sie daran so lange, bis der Fahrstuhl nach unten kommt. Nun müssen

Produktinfo 019

Sie (am besten rückwärts) sehr schnell auf den Fahrstuhl springen und mit diesem nach oben fahren. Der eingeschlagene Weg führt zurück zum Anfangspunkt dieses Abschnitts. Das gestaltet sich jedoch etwas schwieriger, denn Sie müssen eine Möglichkeit suchen, wieder auf die Felsen zu kommen, die sich neben dem Steinkopf befinden. Hierfür laufen Sie einfach zu den Wasserblättern hinter der Fleisch fressenden Pflanze. Dort gibt es das gelbe Wasser, in das Sie nun tauchen. Jetzt springen Sie in die Pflanze, die Sie sogleich ausspuckt. Sie landen direkt auf den Felsen und können zum Anfangspunkt zurückkehren. Jetzt sehen Sie auf der rechten Seite das gesuchte Baumhaus.
Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben und betätigen den Schalter, der einen Baumstamm zwischen Festland und einer kleinen Insel legt. Hier gibt es eine neue Waffe, Munition und vor allem einen neuen Anzug zu finden. Nach dem Aufsammeln kehren Sie mit dem Fahrstuhl zurück nach unten.
Wieder beginnen Sie am Ufer entlangzulaufen, bis Sie zu dem Baumstamm kommen und dadurch die kleine Insel erreichen. Dort laufen Sie um den Felsen und springen auf ein tiefer gelegenes Eiland. Der weitere Weg wird leider durch eine Fleisch fressende Pflanze versperrt. Sie müssen auf den am Felsen hängenden Baumstamm schießen, damit die Shglieks nach unten fallen. Während die Pflanze sich mit den Tierchen beschäftigt, ist der Weg für Sie frei. Wenn Sie weitergehen, erreichen Sie den nächsten Abschnitt.

## Swamps Confrontation

Zu Beginn gehen Sie sehr langsam geradeaus, denn plötzlich senken sich von oben ein paar Stäbe mit Messern herab, die Julie erheblich verletzen könnten. Klettern Sie an dem Seil nach oben, wo Sie die erste Tiki-Statue erhalten. Geradeaus geht es für Sie weiter, passieren Sie rechts die Tiki-Tempel-Insel, laufen anschließend die kleine Plattform bis zu dem Baum hinunter und erklimmen diesen. Hier gibt es die nächste Statue zu finden, danach hangeln Sie sich mit dem Gitter zwischen den Bäumen auf die andere Seite. Sie sehen einen Baumstamm, der in der Luft hängt. Ein Sprung auf diesen bringt Sie zu einem weiteren Baumstamm mit der letzten Statue, auch dorthin müssen Sie springen. Nun sind alle Götzen beisammen, Sie können zu der kleinen Insel gehen und die Statuen dort einsetzen. Hierfür bekommt Julie eine Extrawaffe. Nun müssen Sie wieder zurück zum Baum laufen, ihn erklimmen und über das Dach ins Häuschen klettern, wo verschiedene Goodies auf Sie warten. Die Hütte lässt sich mit dem Hebel öffnen, laufen Sie zum Steg und betreten das Floß.
Sie landen bei dem Endgegner dieses Abschnitts. Sie können das Monster am besten besiegen, wenn Sie beginnend alle Köpfe abschießen und erst dann auf das Untier feuern, wenn es sich zum Angriff vorbereitet. Nach dem Tod des Monsters erreichen Sie den nächsten Abschnitt.

## Billy Goat's Gruff

Dieser Abschnitt ist ziemlich einfach. Sie müssen nur entlang des Flusses schwimmen und alle Feinde umbringen. Vorerst springen Sie jedoch ins Wasser und schwimmen bis zu der Tiki-Statue am Ufer, die Sie natürlich mitnehmen. Schwimmen Sie weiter zu der großen Statue, in die Sie die kleine Statue einsetzen können. Diesen Vorgang müssen Sie während des Levels insgesamt dreimal vollziehen. Zu Beginn springt Julie von der Klippe ins Wasser. Sie müssen unbedingt vor Ende des Wasserfalls aus dem Wasser steigen, da Julie ansonsten von einer Falle erwischt wird.

**Benutzen Sie die Mini-Köpfe an ihren großen Pendants, um die Tore zu öffnen!**

## Cemetery of We

Sie erreichen ein großes Areal mit vielen Toren und Goodies. Vorerst schnappen Sie sich nur das Schwert und laufen durch das Tor auf der rechten Seite. Eilen Sie durch die Halle und betreten anschließend den Teleporter zum Tempel der Luft.

## Wind of Spirit

Hier werden Sie gleich von zwei Monstern überfallen. Nach deren Ableben können Sie nach vorne auf die Pilze rennen und sich anschließend mit dem Seil auf die andere Felsseite schwingen. Von dort begeben Sie sich nach unten, wo sehr viele Goodies zu finden sind. Kehren Sie zurück zum Beginn des Levels und wählen den Weg über die Pilze nach unten. Sie kommen zu einer Halle, in der zwei Felsbrocken ausgelöst werden und zwei Geister herumschwirren. Laufen Sie weiter durch den Raum und springen mit Anlauf auf die nächste Felskante. Weiter kommen Sie über ein paar Pilze in Richtung eines Tempels mit zwei Statuen am Eingang. Treten Sie ein und kämpfen gegen eine Mückenkönigin. Wenn sie tot ist, laufen Sie zum Altar, wo noch eine Königin wartet. Vor der Treppe zum Altar sehen Sie zwei Blöcke, die Sie zur Wand schieben. Sie springen zuerst (vom Altar aus gesehen) auf den rechten Block, sammeln alle Goodies ein und klettern an den Büschen nach oben. Folgen Sie hier dem Weg bis zu dem Eingang auf der rechten Seite und springen in die Lücke. Bei der großen Maschine müssen Sie alle drei Schalter aktivieren. Daraufhin beginnt ein Gesicht vor dem Altar Wind zu erzeugen. Sie verlassen nun das Szenario durch die Tür und bemerken danach, dass noch mehr von dem Boden zerstört wurde. Springen Sie auf den Block der anderen Seite und hüpfen in die Lücke. Eine zweite Maschine taucht auf. Hier muss mit den Rädern das gleiche Muster erzeugt werden, das über den einzelnen Kabinen gezeigt wird. Drehen Sie zuerst am rechten Rad, dann an dem in der Mitte und zuletzt links. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, wird auch vom zweiten Gesicht Wind erzeugt. Achten Sie darauf, dass Sie nicht vom Wind davongepustet werden, während Sie wieder zum Altar laufen. Hier beginnt eine kurze Zwischensequenz, nach der Sie sich einfach mittig in den Windkanal stellen und zum Ausgang des Levels tragen lassen.

**Haben die Muster die richtige Reihenfolge, wird ein Bläser aktiviert**

## Cemetery of the We

Sie befinden sich nun wieder in der Arena, in der Sie jetzt den blauen Tempel betreten.

## Water of Purity

Im Tempel laufen Sie sofort nach links und lassen sich vom Teleporter zu einer großen Plattform bringen. Hier findet ein Kampf gegen Ihren Freund mit der Säge statt. Anschließend drehen Sie an beiden Rädern und betreten den Fahrstuhl nach oben. Weitere Gegner müssen vernichtet werden, bevor Sie den Teleporter benutzen können. In diesem neuen Bereich klettern Sie an dem Seil nach unten und stellen sich erneut einigen Gegnern. Danach rennen Sie durch die Labortür und aktivieren innen alle Schalter, woraufhin eine gigantische Rolle im Flur ihr Unwesen treibt. Verlassen Sie das Labor und laufen zur nächsten Tür, die erst nach der Rolle sichtbar wurde. Hinter einer weiteren Tür erwartet Sie wieder ein Seil, an dem Sie nach unten klettern. Sie landen in einem anderen Labor, wo wieder ein paar Schalter aktiviert werden müssen. Jetzt wird in einem Raum eine Art Lichtstrahl sichtbar. Dieser

Raum liegt genau hinter der Tür, durch die Sie jetzt gehen. Nach einem heftigen Kampf laufen Sie zum Altar. In einer Zwischensequenz sehen Sie zwei Feen, die Julie darum bitten, dass sie ihnen folgt. Eine der Feen wirft ein Messer in den Pool. Nehmen Sie dieses an sich und springen in den Lichtstrahl.

**Die beiden Feen erweisen sich im nächsten Abschnitt als unentbehrliche Helfer**

## Cemetery of We

Nun befinden Sie sich wieder in der Arena. Laufen Sie diesmal zur roten Tür.

## Sanctity of Blood

In diesem Tempel müssen Sie zuerst einen sehr langen Weg zurücklegen. Achten Sie dabei auf die Klauen und natürlich auch auf Gegner, die übermäßig vorhanden sind. So erreichen Sie einen Raum mit zwei Rollen, die sich ständig hin- und herbewegen. Auf der anderen Seite befindet sich eine Tür, die sich aber nur mit einem Knopfdruck öffnen lässt. Benutzen Sie dazu die Steinschleuder und laufen durch die Tür. Sie kommen zu einem Raum mit sehr vielen Plattformen und einem Altar in der Mitte. Sie müssen

**Achten Sie darauf, nur auf die richtigen Plattformen zu springen – die Feen weisen Ihnen den Weg**

von Plattform zu Plattform springen. Benutzen Sie aber ausschließlich die Plattformen, auf denen sich die Feen befinden. Mit den anderen Plattformen kommen Sie nur schneller als Ihnen lieb ist nach unten! Während der Sprünge zwischen den Plattformen müssen Sie nach Möglichkeit alle Schalter an den Wänden benutzen, damit sich die Hauptplattform mit dem Altar nach unten senkt. Am Altar warten noch zwei Gegner, erst dann können Sie die Zwischensequenz genießen. Schließlich betreten Sie den Teleporter.

**Lord Tylor ist ein schwieriger Gegner und erfordert einiges an Taktik**

## Cemetery of We

In der Arena angekommen, gehen Sie zu der letzten Tür.

## Bridge of Reason

Sie befinden sich auf einer schwebenden Ruine. Laufen Sie einfach geradeaus los und versuchen Sie, die andere Ruine zu erreichen - Sie müssen sehr schnell sein, da sich die Brücke hinter Ihnen wieder abbaut. Sie kommen zu einem sehr langen Raum und müssen wieder kämpfen, dann laufen Sie zum nächsten Tor. Im folgenden Raum stellen Sie sich erneut einigen Gegnern und drehen an dem Rad, woraufhin sich eine Treppe entfaltet. Über diese erreichen Sie den Eingang.

## Tomb of the We / Finale

Folgen Sie dem langen Pfad durch viele Türen. Im letzten Raum werden Sie nach einer kurzen Animation auf den Endgegner Lord Tylor treffen. Um ihn zu bekämpfen, müssen Sie folgende Taktik anwenden:
1) Schießen Sie so oft wie möglich auf ihn.
2) Wenn er versucht, sich mit Heiltränken aus seinem Gürtel aufzuladen, saugen Sie mit dem Seelensauger seine gesamte Energie ab.
3) Sobald er schwächer wird, verliert er seinen Arm und somit auch sein Schwert. Holen Sie sich das Schwert und feuern weiter, bis er umfällt. Danach müssen Sie mit seinem Schwert nach oben springen und auf seinen Körper einschlagen. Jetzt verliert er seinen Kopf und Eden ist gerettet... oder doch nicht?

**Ende gut, alles gut... eventuell...**

# Tipps & Strategien

## Grand Prix 3

Direkt vom Hersteller bekamen wir die Fahrzeugeinstellungen der Entwicklungs- und Testabteilung, die gerade Anfängern wertvolle Dienste leisten dürften.

| Strecke | Brasilien | Japan | San Marino | Monaco | Spanien | Kanada | Frankreich | England |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Interlagos | Suzuka | Imola | Monte C. | Barcelona | Montreal | Magny-Cours | Silverstone |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| **Flügel** | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Frontflügel | 6 | 14 | 6 | 18 | 10 | 6 | 8 | 8 |
| Heckflügel | 6 | 14 | 6 | 18 | 10 | 8 | 8 | 8 |
| Bremsbalance | 48.5 - 51.5 | 43.5-56.5 | 42 - 58 | 40.5-59.5 | 40.5-59.5 | 40 - 60 | 40.5 - 59.5 | 33 - 67 |
| | | | | | | | | |
| **Getriebeübersetzung** | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 1 | 29 | 21 | 23 | 19 | 28 | 18 | 21 | 28 |
| 2 | 39 | 28 | 31 | 25 | 36 | 27 | 29 | 35 |
| 3 | 47 | 36 | 39 | 36 | 42 | 36 | 37 | 42 |
| 4 | 52 | 44 | 47 | 44 | 48 | 45 | 45 | 48 |
| 5 | 56 | 52 | 55 | 48 | 55 | 54 | 54 | 54 |
| 6 | 62 | 58 | 63 | 54 | 61 | 62 | 61 | 60 |
| | | | | | | | | |
| **Strecke** | Deutschland | Ungarn | Belgien | Italien | | | | |
| | Hockenh. | Hungaror. | Spa | Monza | | | | |
| **Flügel** | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Frontflügel | 1 | 12 | 6 | 3 | | | | |
| Heckflügel | 2 | 14 | 6 | 3 | | | | |
| Bremsbalance | 38 - 62 | 38.5-61.5 | 40 - 60 | 40 - 60 | | | | |
| | | | | | | | | |
| **Getriebeübersetzung** | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 1 | 26 | 19 | 27 | 28 | | | | |
| 2 | 34 | 27 | 35 | 36 | | | | |
| 3 | 42 | 35 | 42 | 44 | | | | |
| 4 | 50 | 43 | 49 | 50 | | | | |
| 5 | 58 | 51 | 56 | 57 | | | | |
| 6 | 66 | 59 | 63 | 64 | | | | |

# Tricks & Cheats

## Bang! Gunship Elite

Folgende Codes werden von flinker Hand im Cheatmenü eingetippt:

| | |
|---|---|
| **dogmode** | Unverwundbarkeit |
| **stoneskin** | unbegrenzte Schilde |
| **pianist** | die Gegner können nicht mehr feuern |
| **boooost** | unbegrenzte Turboschübe |
| **kinput** | neuer Font im Cheatmenü |
| **reflux** | unbegrenzte Flux Beam-Munition |
| **greens** | unbegrenzte Phase Shift-Munition |
| **firecrackers** | unbegrenzte Hellfire-Munition |
| **nails** | unbegrenzte Titans Hammer-Munition |
| **volcano** | unbegrenzte Magma Cannon-Munition |
| **lightning** | unbegrenzte Electronic Laser-Munition |
| **staystill** | unbegrenzte Stasis Cannon-Munition |
| **listener** | unbegrenzte Sonic Cannon-Munition |
| **bloody** | unbegrenzte Plasma Cannon-Munition |
| **stormfire** | unbegrenzte Munition für alle Waffen |

Mit diesen Cheats, welche als Spielername eingegeben werden, lassen sich die einzelnen Levels anwählen:

**mayday, victory, challenger, azimuth, revealed, stoneage, warfare, oxygen, skyhigh, sunshine, blowup, neuftrois, baracuda, giveaway, waterfall, seventeen, neartheend, y2k**

**Mit diesen Cheats ist der Weltraummüll schnell beseitigt**

## Heavy Metal F.A.K.K. 2

Und es geschah, dass Marcel Smuz neben der Lösung auch noch die Cheats herausgefitzelt hat: Praktischerweise lässt sich die Konsole direkt im Optionsmenü einstellen, so dass wir sie im Spiel mit der obligatorischen Tilde-Taste aufrufen und mit folgenden Cheats beglücken können:

| | |
|---|---|
| **god** | Unverwundbarkeit |
| **notarget** | man wird von den Gegnern ignoriert |
| **noclip** | man kann durch Wände gehen |
| **give all** | alle Waffen und Gegenstände |
| **health 100** | volle Gesundheit |
| **eventlist** | Auflistung aller Konsolenkommandos |
| **map X** | Sprung zu Level X (siehe unten) |

Hier eine Auflistung aller anwählbaren Levels:

**blood, cemetary, cliff1, cliff2, creeperpens, end, fakkhouse, fog, gruff, gruff_cinema, homes1, homes2evil, homes2good, intro, landersroost, oracle, oracleway, otto, over, shield, swamp1, swamp2, swamp3, towncenter_evil, towncenter_good, training, under, water, zoo**

**Mit unseren Cheats sieht selbst der Endgegner ganz klein aus**

## Star Trek DS9: The Fallen (Demo)

Captain Sisko hatte es noch nie leicht, warum sollte das in diesem Spiel anders sein? Jedoch stehen ihm dieses Mal folgende Cheats zur Seite:
Abhängig vom Spielcharakter drückt man im Game die „Tab"-Taste und tippt entweder **set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true**, **set plyr.ds9_worf bcheatconsole true** oder **set plyr.ds9_kira bcheatconsole true** ein, gefolgt von diesen Zauberwörtern:

| | |
|---|---|
| **allammo** | volle Munition |
| **fly** | Flugmodus |
| **walk** | Laufmodus |
| **ghost** | Kollisionsabfrage aus |
| **killpawns** | alle Gegner werden getötet |
| **invisible** | die Gegner können Sie nicht mehr sehen |
| **OPEN (Karte)** | eine Karte aus dem „Maps"-Ordner wird geöffnet |
| **BEAMDOWNITEM (Item)** | ein Item aus der unteren Liste wird hinabgebeamt: |

DS9_TRICORDER, DS9_MEDKIT, DS9_FLASHLIGHT, DS9_ARMORBELT, DS9_PHASER, DS9_FEDERATIONPHASERRIFLE, DS9_FEDERATIONPHOTONGRENADELAUNCHER, DS9_M4RIFLE

| | |
|---|---|
| **SETJUMPZ (Wert)** | je höher der Wert, desto höher springt der Charakter |
| **RMODE (Wert)** | je höher der Wert, desto heller wird der Level |
| **SET DS9_SISKO FATNESS XXX** | Wert zwischen 1 und 255, je höher, desto dicker wird Sisko |
| **SET DS9_MALEENSIGN FATNESS XXX** | dasselbe für den Fähnrich |
| **SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE 9999** | unendliche Energie für die Lampe |

**Als Kira oder Worf spielen**

Im „System"-Verzeichnis des Demo-Ordners befinden sich die Dateien „user.ini", „default.ini", „defuser.ini" und „ds9.ini". In diesen ändert man die Zeile **Class=PLYR.DS9_Sisko** in **Class=PLYR.DS9_Kira** bzw. **_Worf**. Danach wird abgespeichert und ein neues Spiel gestartet, in dem man sich jetzt gleich als Kira oder Worf wiederfindet.
**Wichtig!** Vorher ein Backup der Dateien machen!

## KISS Psycho Circus

Die Kreativität der Entwickler lässt ein wenig zu wünschen übrig, zumindest was die Position der Konsole betrifft – auch im hiesigen Zirkus findet man sie auf der üblichen „Tilde"-Taste:

| | |
|---|---|
| **Invuln** | Unverwundbarkeit |
| **GimmieGimmieGimmie** | alle Waffen |
| **NoClip** | Kollisionsabfrage aus |
| **NoTarget** | die Gegner können Sie nicht mehr sehen |
| **Spectator** | Flugmodus |
| **ChaseCam** | Verfolgerkamera |
| **CyclePlayerClass** | Sprung zu anderen Spielerklassen |
| **NextArmor** | Gesundheit und Panzerung wird verbessert |
| **PrevArmor** | Panzerung wird gesenkt |
| **NextMonster** | zum nächsten Monster |
| **PrevMonster** | zum vorherigen Monster |
| **RestartLevel** | Level wird neu gestartet |

## Martian Gothic: Unification

Haben unsere Wissenschaftler das Tipps-Buch in ihrem Inventar, können in selbigem folgende Cheats eingetippt werden:

| | |
|---|---|
| **YOULOOKINATME** | unbegrenzte Gesundheit |
| **IFEELUNUSUAL** | unbegrenzte Munition |
| **QUICKSUCKITOUT** | Gift-Immunität |
| **PATRICKMARLEY** | man bekommt eine Aufzeichnung zuhören |
| **ILOVETHISGAMEWHOMADEIT** | Credits werden angezeigt |

## Icewind Dale

Zuerst werden im Spiel „Strg" & „Tab" gleichzeitig gedrückt, um die Konsole zu öffnen. Hernach darf drauflos getippt werden:

| | |
|---|---|
| **CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();** | Karte wird aufgedeckt |
| **CHEATERSDOPROSPER:Hans();** | die Party wird zum Mauszeiger teleportiert |
| **CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([Wert]);** | der Charakter bekommt die zugewiesene Erfahrungsmenge |
| **CHEATERDOPROSPER:AddGold([Wert]);** | die Party bekommt den zugewiesenen Goldwert |
| **CHEATERDOPROSPER:Midas();** | die Party bekommt 500 Goldeinheiten dazu |
| **CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();** | zusätzliche Goodies für die Party |

Für folgende Cheats muss in der Datei „icewind.ini" im Abschnitt „Game Options" die Zeile **Cheats=1** eingefügt werden. Haben wir gespeichert und das Spiel gestartet, drücken wir erneut Strg & Tab, tippen „CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys(); und benutzen folgende Tastenkombinationen:

| | |
|---|---|
| **Strg + J** | der ausgewählte Charakter wird zum Cursor teleportiert |
| **Strg + R** | der gewählte Charakter wird geheilt bzw. wiederbelebt |
| **Strg + Y** | das ausgewählte Monster wird getötet |
| **Strg + 4** | Fallen werden angezeigt |

## Dark Reign 2

Hier wird Tipparbeit vorausgesetzt: Als Erstes müssen wir in der DR2-Verknüpfung in der Zeile „Ziel" folgende Zeichenkette einfügen: **-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"** (Beispiel C:\Spiele\dr2\dr2.exe -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"). Hernach starten wir das Spiel und drücken den Werkzeug-Knopf rechts unten, wählen „Laden" und können dadurch jede Kampagne einzeln auswählen. Während diese lädt, drücken wir wieder auf den Knopf, wählen unsere Wunschmission, drücken auf „Spielen" und können loslegen!

## Submarine Titans (Demo)

Während des Spiels wird „Enter" gedrückt, was folgenden Cheats den Weg ebnet:

| | |
|---|---|
| **FOW** | Karte wird aufgedeckt |
| **TECH** | alle Technologien sind verfügbar |
| **ENERGY** | volle Energie |
| **AIR** | volle Luft |
| **SILICON** | volles Silikon |
| **METAL** | 1000 zusätzliche Metalleinheiten |
| **GOLD** | 1000 zusätzliche Goldeinheiten |
| **CORIUM** | 5000 zusätzliche Corium-Einheiten |
| **EXITON** | zusätzlich 1000 Gold-, 5000 Corium- & 10000 Metalleinheiten |

## Über sieben Brücken...

...zu gehen bringt einen zwar weit, uns aber in diesem Fall nicht weiter. Im Grunde spielt das auch keine Rolle, da es hier ja um Cheats geht – für alle, die die Spielregeln nicht kennen, aber gerne kennen würden, oder kennen, aber gerne ignorieren, oder aber nicht kennen und auch nicht kennen möchten, aber keine andere Wahl haben, hier noch mal die Spielregeln:
Falls Sie der Welt unbedingt Ihre nirgends abgeschriebenen Cheats mitteilen möchten, können Sie das gerne unter der unten stehenden Adresse tun – Tipps zu indizierten Spielen wandern freilich ohne Umwege in den Mülleimer. Klar, dass das Ganze nicht vollkommen uneigennützig abgeht, je nach Umfang und Größe der Lösung bzw. des Cheats winken **bis zu 500,– DM**! Und falls jemand dringend hilfebedürftig ist und gar nicht mehr ohne Rat auskommt, sei ihm entweder unsere Homepage unter **www.pcjoker.de** bzw. die **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. 03** ans Herz gelegt, die jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr ein offenes Ohr für alle Spieleprobleme hat. Für den Fall einer ausgefallenen Telefonleitung helfen wir natürlich gerne auch bei postalischen Anfragen, allerdings nur, wenn denen ein **adressierter und frankierter Rückumschlag** beiliegt, der seine Odyssee in dieser Richtung beginnt: →

Sodenn: viel Spaß! Ihr Paul :o)

**Joker Verlag**
**Lösungshilfen**
**Max-Loidl-Weg 4**
**85598 Baldham**
**bzw.**
**spieletips@pcjoker.de**

# alle Tipps ab 1/99 auf einen Blick

| | | | |
|---|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 12/99 | | Tipps,Cheats |
| Age of Empires 2 | 1/00 | CD | Lösung |
| Anno 1602 | 6/99 | | Cheats |
| Anstoß 3 | 4/00 | | Tipps |
| Arcatera | 8/00 | | HEXerei |
| Army Men 2 | 8/99 | | Cheats |
| Army Men World War | 7/00 | | Cheats |
| Asghan | 11/99 | CD | Lösung |
| Asheron's Call | 3/00 | | Cheats |
| Atlantis 2 | 4/00 | CD | Lösung |
| Baldur's Gate | 5/99 | CD | Lösg./ Cheats/HEXerei |
| Battlezone 2 | 3/00 | | Cheats |
| B-Hunter | 7/00 | | Cheats |
| Braveheart | 10/99 | | Cheats |
| Business Tycoon | 7/00 | | Cheats |
| Caesar 3 | 1/99 | | Tipp |
| Caesar 3 | 3/99 | | Cheats |
| Carnivores 2 | 1/00 | | Cheats |
| Civilization: Call to Power | 6/00 | | Cheat |
| Colin McRae Rally | 1/99 | | Cheats |
| Colin McRae Rally | 2/99 | | Cheats |
| Command & Conquer 3: Feuersturm | 6/00 | CD | Lösung |
| Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun | 11/99 | CD | Lösung/Tipps |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | 7/99 | | Cheats/Codes |
| Crusaders of Might and Magic | 4/00 | | Cheats |
| Daikatana | 8/00 | | Cheats |
| Dark Project 2: The Metal Age | 6/00 | | Lösung/Cheats |
| Dark Project 2: The Metal Age | 7/00 | CD | Lösung |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 4/99 | CD | Lösung |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 5/99 | | Cheat |
| Darkstone | 12/99 | CD | Lösung |
| Das fünfte Element | 1/99 | | Codes/Cheats |
| Days of Oblivion 2 | 2/00 | CD | Lösung |
| Delta Force 2 | 1/00 | | Cheats |
| Der Klomanager | 7/00 | | HEXerei |
| Der Verkehrsgigant | 7/00 | | Cheat |
| Der Verkehrsgigant | 5/00 | | Tipps |
| Descent 3 (Demo) | 5/99 | | Cheats |
| Descent 3 | 9/99 | | Cheats |
| Dethkarz | 2/99 | | Cheats |
| Deus Ex | 9/00 | | Lösung/Cheats |
| Devil Inside | 8/00 | | Lösung |
| Diablo 2 | 9/00 | | Lösung |
| Die 24 Stunden von Le Mans | 4/00 | | Cheats |
| Die Sims | 6/00 | | Cheat |
| Die Völker | 8/99 | CD | Tipps |
| Die Völker | 10/99 | CD | Lösung |
| Die Völker | 3/00 | | Cheats |
| Dino Crisis | 8/00 | | Lösung |
| Discworld Noir | 9/99 | CD | Lösung |
| Dracula Resurrection | 4/00 | CD | Lösung |
| Drakan | 11/99 | | Tipps/Cheats |
| Drakan | 12/99 | CD | Lösung |
| Drakan (Demo) | 9/99 | | Cheats |
| Driver | 11/99 | | Tipps |
| Driver | 12/99 | | Cheats |
| Dungeon Keeper 2 | 9/99 | | Cheats |
| Dungeon Keeper 2 | 10/99 | CD | Lösung/ Cheats/Tipps |
| Earth 2150 | 2/00 | | Cheats |
| Earthworm Jim 2 | 5/99 | | Cheats |
| Edgar Torronteras Extreme Biker | 6/00 | | Tipp |
| Evolva | 8/00 | | Cheats |
| Excessive Speed | 1/99 | | Tipp |
| Expendable | 7/99 | | Cheats |
| Extreme G2 | 4/99 | | Cheats |
| F-22 Lightning 3 | 8/99 | | Cheats |
| Fallout 2 | 4/99 | CD | Lösung, HEXerei |
| Faust | 2/00 | CD | Lösung |
| FIFA 99 | 5/99 | | Tipp |
| FIFA 2000 | 1/00 | | Cheats |
| Final Fantasy 8 | 7/00 | CD | Lösung |
| Final Fantasy 8 | 6/00 | | Tipps |
| Flying Heroes | 8/00 | | Cheats |
| Force 21 | 1/00 | | Cheats |
| Freespace 2 | 12/99 | | Cheats |
| Gabriel Knight 3 | 4/00 | CD | Lösung |
| Gangsters | 7/99 | CD | Tipps |
| GP 500 | 1/00 | | Cheats |
| Grand Theft Auto | 4/99 | | Cheats |
| Grand Touring | 5/99 | | Cheats |
| Grim Fandango | 1/99 | | Lösung |
| Ground Control | 8/00 | | Cheats |
| Gruntz | 7/99 | | Cheats |
| GTA 2 | 1/00 | | Cheats |
| GTA London | 6/99 | | Cheats |
| GTA London | 7/99 | | Cheat |
| Gulf War: Op. Desert Hammer | 1/00 | | Cheats |
| H.E.D.Z. | 1/99 | | Cheats |
| Half-Life (dt.) | 7/99 | | Cheats |
| Half-Life: Opposing Force | 2/00 | | Cheats |
| Half-Life: Opposing Force | 4/00 | CD | Lösung |
| Heavy Gear 2 | 9/99 | | Cheats |
| Heretic 2 | 2/99 | | Cheats |
| Heroes of Might and Magic 3 | 7/99 | CD | Lösg./Tipps/ Cheats |
| Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death | 6/00 | | Cheats |
| Hidden & Dangerous | 9/99 | | Cheats |
| Hidden & Dangerous | 10/99 | | Tipps |
| Hidden & Dangerous | 11/99 | CD | Lösung |
| Homeworld | 12/99 | | Tipps,Cheats |
| Homeworld | 2/00 | CD | Lösung |
| Hype – The Time Quest | 5/00 | | Cheats |
| Imperium der Ameisen | 9/00 | | Cheats |
| Imperium Galactica 2 | 7/00 | | Cheats |
| Imperium Romanum | 5/99 | CD | Lösung |
| Indiana Jones und der Turm v. Babel | 2/00 | CD | Lösg./Cheats |
| Interstate '82 | 3/00 | | Cheats |
| Jagged Alliance 2 | 7/99 | | Lösung |
| Jagged Alliance 2 | 8/99 | | Cheats/HEXerei |
| Jagged Alliance 2 | 9/99 | | Cheats |
| Jeff Gordon XS Racing | 9/99 | | Cheats |
| Käfer total | 5/00 | | Cheats |
| Killer Loop | 4/00 | | Cheats |
| King's Quest 8 | 4/99 | CD | Lösung |
| King's Quest 8 | 5/99 | | Cheat |
| Knights and Merchants | 1/99 | | Tipp |
| Kurt | 5/99 | | Tipps |
| Lamentation Sword | 6/99 | | Cheats |
| Lands of Lore 3 | 6/99 | | Lösung |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 12/99 | CD | Lösung |
| Lego Racers | 12/99 | | Cheats |
| Lego Rock Raiders | 4/00 | | Cheats |
| Lode Runner 2 | 1/99 | | Cheats |
| Madden NFL 2000 | 11/99 | | Cheats |
| Majesty | 6/00 | | Cheats |
| Max Montezuma | 6/99 | CD | Cheats |
| MDK 2 | 8/00 | | Cheats |
| MDK 2 | 9/00 | CD | Lösung |
| Mechwarrior 3 | 9/99 | CD | Lösung |
| Messiah (dt.) | 6/00 | | Cheats |
| Messiah | 7/00 | CD | Lösung |
| Midtown Madness | 8/99 | | Cheats |
| Midtown Madness | 9/99 | | Cheats |
| Might and Magic 7 | 9/99 | CD | HEXerei |
| Might and Magic 7 | 10/99 | CD | Lösung |
| Might and Magic 8 | 7/00 | CD | Lösung |
| Motocross Madness 2 | 8/00 | | Cheat |
| NBA Inside Drive 2000 | 6/00 | | Cheats |
| Need for Speed 4 | 8/99 | | HEXerei |
| Need for Speed 4 | 9/99 | | Cheats |
| Need for Speed: Porsche | 9/00 | | Cheats |
| NHL 99 | 2/99 | | Cheats |
| NHL 2000 | 1/00 | | Tipps |
| NHL 2000 | 6/00 | | Cheats |
| N.I.C.E. 2 | 2/99 | | Cheats |
| Nocturne | 1/00 | | Cheats |
| Nox | 5/00 | CD | Lösg./Cheats |
| Outcast | 8/99 | | Tipps |
| Outcast | 9/99 | CD | Lösung/ HEXerei |
| Planescape Torment | 4/00 | CD | Lösung |
| Planescape Torment | 6/00 | | Tipp |
| Populous 3: The Beginning | 2/99 | | Cheats |
| Powerslide | 3/99 | | Cheats |
| Prince of Persia 3D | 1/00 | CD | Lösung |
| Quake 3 Arena | 10/99 | | Cheats |
| Quest for Glory 5 | 4/99 | | Lösung |
| Railroad Tycoon 2 | 1/99 | | Cheats |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 12/99 | | Cheats |
| Rainbow Six: Rogue Spear (Demo) | 11/99 | | Cheats |
| Rally Championship | 2/00 | | Cheats |
| Rayman 2 | 5/00 | | Cheats |
| Re-Volt | 12/99 | | Cheats |
| Recoil | 3/99 | | Cheats |
| Recoil | 3/99 | | Cheats |
| Return to Krondor | 5/99 | CD | Lösung |
| Revenant | 1/00 | | Cheats |
| Rival Realms | 6/99 | | Cheats |
| Rogue Spear: Urban Operations | 7/00 | | Cheats |
| Rollcage | 5/99 | | Cheats |
| Rollcage Stage 2 | 6/00 | | Cheats |
| Rollercoaster Tycoon | 7/99 | | Cheats |
| Rollercoaster Tycoon | 8/99 | | Cheats |
| Rollercoaster Tycoon | 11/99 | | Cheats |
| S.C.A.R.S. | 2/99 | | Cheats |
| S.C.A.R.S. | 7/99 | CD | Cheats |
| Septerra Core | 4/00 | | Cheats |
| Seven Kingdoms 2 | 7/00 | | Cheats |
| Shadow Company | 5/00 | | Cheats |
| Shadowman | 11/99 | CD | Lösg.,Tipps |
| Shogun: Total War | 9/00 | | Cheats |
| Sid Meier's Alpha Centauri | 5/99 | | Cheats/HEXerei |
| Silver | 6/99 | CD | Lösg.,Tipps |
| Sim City 3000 | 4/99 | | Cheats |
| Sinistar Unleashed | 12/99 | | Cheats |
| Skout | 11/99 | | Cheats |
| Slave Zero | 3/00 | | Cheats |
| Soulbringer | 9/00 | CD | Lösung |
| South Park | 7/99 | | Cheats |
| Spearhead | 1/99 | | Cheat |
| Speed Busters | 5/99 | | Cheats |
| Speed Busters | 6/99 | | Cheats |
| Sports Car GT | 8/99 | | Cheats |
| Starcraft: Brood War | 5/99 | | Cheats |
| Starlancer | 7/00 | | Cheats/HEXerei |
| Starship Soldiers | 7/00 | | Cheat |
| Star Trek Voyager: Elite Force (Demo) | 9/00 | | Cheats |
| Star Trek: Armada | 6/00 | | Cheats |
| Star Trek: Birth of the Federation | 8/99 | | Cheats |
| Star Trek: Der Aufstand | 2/00 | | Cheats |
| Star Trek: Der Aufstand | 4/00 | CD | Lösung |
| Star Trek: Starfleet Command | 11/99 | | Cheats |
| Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung | 8/99 | CD | Lösg./Cheats |
| Star Wars Episode 1: Racer | 8/99 | | Cheat |
| Star Wars: Force Commander | 6/00 | | Cheats |
| Star Wars: Force Commander | 7/00 | CD | Lösg/Cheats |
| Star Wars: Rogue Squadron | 4/99 | | Cheats |
| Stratosphere | 4/99 | | Cheats |
| Streetwars | 10/99 | | HEXerei |
| Sub Culture | 3/99 | | Cheats |
| Superbike 2000 | 8/00 | | Cheat |
| Supreme Snowboarding | 5/00 | | Cheats |
| SWAT 3 | 2/00 | | Cheats |
| System Shock 2 | 11/99 | CD | Lösg.,Tipps |
| Tachyon – The Fringe | 7/00 | | HEXerei |
| Tachyon – The Fringe | 8/00 | | Cheats |
| Tarzan | 1/00 | | Cheats |
| Test Drive 5 | 3/99 | | Cheats |
| Test Drive 6 | 5/00 | | Cheats |
| Thandor | 7/00 | | Cheats |
| The Longest Journey | 6/00 | CD | Lösung |
| The Nomad Soul | 1/00 | CD | Lösung |
| The Sims | 4/00 | | Cheats |
| The Wheel of Time | 4/00 | | Cheats |
| Thrust, Twist & Turn | 7/99 | | Cheats |
| TOCA 2 | 6/99 | | Cheats |
| TOCA 2 | 8/99 | CD | Tipps |
| Tomb Raider 2 Gold | 9/99 | CD | Lösung |
| Tomb Raider 3 | 2/99 | | Lösg.,Tipps,Cheat |
| Tomb Raider 3 | 3/99 | | Lösung |
| Tomb Raider 3 | 5/99 | | Tipp |
| Tomb Raider 4 | 2/00 | CD | Lösg./Cheats |
| Tomb Raider 4 | 3/00 | | Lösung |
| Tomb Raider 4 | 4/00 | CD | Lösung |
| Tonic Trouble | 1/00 | | Cheats |
| Total Annihilation Kingdoms | 11/99 | | Cheats |
| Trespasser | 3/99 | | Cheats |
| Trickstyle | 1/00 | | Cheats |
| Turok 2 | 4/99 | | Cheats |
| Twisted Mind | 6/99 | | Cheats |
| Tzar | 5/00 | | Cheats |
| Ultima 9: Ascension | 5/00 | CD | Lösung |
| Ultima 9: Ascension | 2/00 | | Cheats |
| Unreal Tournament | 2/00 | | Cheats |
| Uprising 2 | 3/99 | | Cheats |
| Urban Chaos | 3/00 | | Cheats |
| V 2000 | 12/99 | CD | Cheats |
| V-Rally | 6/99 | | Cheats |
| Vampire: Die Maskerade – Redemption | 8/00 | | Cheats |
| Vampire: Die Maskerade – Redemption | 9/00 | CD | Lösung |
| Viper Racing | 5/99 | | Tipp |
| Wargasm | 2/99 | | Codes |
| Warlords Battlecry | 9/00 | | Cheats |
| Warzone 2100 | 7/99 | | Cheats |
| Wet Attack | 8/99 | | Cheats |
| Wild Wild West | 7/00 | CD | Lösung |
| Word 97-Flipper | 7/99 | | Spielerei |
| X-Games Pro Boarder | 3/99 | | Tipps |

## Payback

Was sollten die zwei Anzeigen auf den Seiten 30 und 31 im letzten Heft? Irgendwie versteh ich die nicht! Dem Text nach beziehen sie sich wohl auf den Joker. Aber was ist mit „Payback" gemeint? Soweit ich weiß, heißt das „Rausgeld". Verschenkt ihr was?
E-Mail: a_brachhold@hotmail.com

*Wir verschenken in der Tat was: Ab der nächsten Ausgabe bekommt der Joker doppelt so viele Seiten und einen ganz neuen Look – zum alten Preis! Mehr zum Thema in Michaels Editorial, auf der Vorschauseite, in den aktuellen Payback-Anzeigen und natürlich ab 2. Oktober an jedem Kiosk!*

## Original und Fälschung

Na Ghost, mein Leserbrief ging dir wohl doch ans Ego, was? Schließlich war der letzte Satz meines Briefes ein ganz anderer als der, welchen du mit meinem Namen darunter abgedruckt hast. Was sagen wir denn dazu? Okay, der Sinn kommt schon hin. Schreiben wir eben auch ins „Kommunistische Manifest" von Marx Dinge wie „Ein Ghost geht um in Europa..." – ist ja vom Sinn her auch ähnlich.
Ich denke darüber aber anders! So leichtsinnig, wie du meinst das Thema Datenschutz behandeln zu können, gehst du offenbar auch mit dem Abdrucken von Texten um. Wie aber willst du mir erklären, dass du Sätze mit meinem Namen versiehst, die ich nicht geschrieben habe? Kann ja sein, dass es deiner Vorstellung von einem möglichst arroganten Schluss meinerseits besser entsprach. Aber entweder schreibt ihr, was im Brief steht oder ihr lasst es. Sorry, ihr seid zwar die preiswerteste Zeitung, aber diese Aktion war einfach zu billig.
Hört doch auf mit dem Gesülze von „Liebe und Schweiß"! Ihr könnt euch doch alle einen neuen Job suchen, wenns hier nur um Liebe und so was geht. Klar, ihr habt alle Blumenkränze im Haar und streichelt jedes fertige Exemplar, bevor es ausgeliefert wird. Ihr seid die Guten unter den Geschäftemachern. Ich habs verstanden!
Jörg Engmann, Anschrift liegt der Redaktion vor

*Zum besseren Verständnis: In der letzten Ausgabe meinte Jörg, dass das Veröffentlichen kompletter Leserbriefanschriften nicht ohne Weiteres mit dem Datenschutz vereinbar sei. Der veröffentlichte Brief schloss mit dem Satz „Aber egal, es ist ja dein Sarg, der nach einer Klage plötzlich auf der Straße steht". Im Original hieß es dagegen: „Aber egal, falls mal einer klagen sollte, werden sie dich sicher aus der Gruft jagen." Eine zugegeben wirklich perfide Fälschung meinerseits! Aber was kann ich dafür, dass es im Verlag keinen Platz für eine Gruft gibt und ein schlichter Sarg genügen muss?*
*PS: Das „Gesülze von Liebe und Schweiß" entfloss meiner Feder, weil Jörg unsere weltwichtige Publikation abwertend als „Spieletestheftchen" abgetan hatte.*

**Der Beweis: Sobald die neue Ausgabe vorliegt, trifft sich die Redaktion zum morgendlichen Heft-Streicheln**

Keine Ruhe vor dem Sturm: Während wir hier unter Hochdruck an einem völlig neuen, viel schöneren und vor allem sehr viel umfangreicheren PC Joker arbeiten, bombardieren mich die Leser ungerührt mit Zuschriften. Weiter so, denn nächsten Monat gibt es auch von diesen Seiten mehr!

## Powerplay

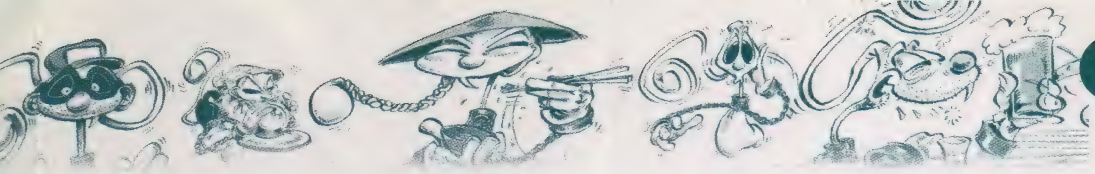
Nachdem euer Herausgeber ja mittlerweile mitbekommen hat, dass die Powerplay nicht mehr publiziert wird, möchte ich gerne wissen: Wie wäre es, wenn der Joker Verlag die Powerplay als Multiformat-Magazin neu auflegen würde? Als Erstes muss ein neuer Name gefunden werden, denn die Rechte liegen ja bei Future. Der zweite Schritt wird schon schwieriger, denn die alte Redaktion ist entweder zu Frührentnern degradiert worden oder in der Online-Sparte untergekommen. Man müsste also die Adressen herausfinden und Redakteure beim Future-Verlag abwerben. Da sich Letzteres als recht schwierig erweisen dürfte, sollte man sich nach neuen Autoren umschauen...
Konrad Kelch, E-Mail: King_Erni@web.de

*Damit ich das richtig verstehe: Wir sollen also ein wegen chronischer Erfolglosigkeit eingestelltes Magazin wieder herausbringen, allerdings unter neuem Namen, mit neuen Mitarbeitern und im falschen Verlag – noch dazu, während Future die Karre auf der Online-Schiene weiterfährt? Konrad, lass diesen Kelch an uns vorüberziehen!*

## Der Rohling

Als ich in der Ausgabe 9/00 den Bericht über Cracker gelesen hatte, standen mir die Haare zu Berge. Wie oft habe ich mir ein Spiel zugelegt, das mittendrin durch die Kopierschutzabfrage immer wieder kurzzeitig hing (*GTA*) oder sich gar nicht erst starten ließ (*Commandos*)? Glücklicherweise fand ich hierfür im Internet immer wieder mal einen guten Crack, um diese Probleme zu beheben. Wenn aber Tools angeboten werden, die ein komplettes Kopieren der jeweiligen Software ermöglichen, finde ich die Sache nicht mehr positiv. „Sicherheitskopien" nennt sich so was dann – lächerlich! Heute muss doch kein Mensch mehr eine Sicherheitskopie von einer CD anlegen, da jedes Softwarehaus ein tatsächlich beschädigtes Spiel sofort umtauscht.
Meiner Meinung nach sollte man einfach zu den ursprünglichen Rohlingspreisen zurückkehren. Wer erstellt denn noch eine Raubkopie, wenn ein Rohling wieder 50,– DM kostet? Und wer wirklich Sicherheitskopien von wichtigen Daten anlegen will, ist ohnehin meist eine Firma. Wenn Daten so wichtig sind, dass man sie doppelt und dreifach auf CD sichern muss, dann finde ich einen Preis von 50 Mark auch gerechtfertigt. Zumal so mit Sicherheit auch die Qualität der Rohlinge wieder steigen würde.
ExThor, Anschrift liegt der Redaktion vor

*In der Tat ganz schön roh, dein Konzept für Rohlinge: Der Preis für den PC Joker mit seinen zwei Begleit-CDs müsste dann also auf rund 108,90 DM angehoben werden? Aber wir sind ja eine Firma...*





## Fadenscheinig

Euer Bericht über Cracks war sehr interessant und informativ, aber einige Äußerungen schienen mir doch ziemlich fadenscheinig. Zum Beispiel: „*Soldier of Fortune* musste ich kopieren, weil ich es nirgends kaufen konnte…" Wie alt ist dieser Master of Mayhem eigentlich? Genauso gut könnte er sagen: „Tja, ich musste mir unbedingt das Iso runterladen. Mein Bein war gebrochen und ich konnte nicht zum Laden!" Wenn das Ganze aber nur ein Wettbewerb sein soll, wieso benutzen die Cracker dann keine passwortgeschützten Server?
Cybermonkey, E-Mail: cybermonkey@gmx.net

*Tja, wer gesteht sich schon gerne ein, dass er durch sein eigennütziges Handeln das eigene Hobby und die Existenz anderer bedroht? Einsicht, Weitblick und Verantwortungsgefühl waren noch nie die Stärken der Raubkopierer.*

## Ich bin doch nicht blöd!

Ich finde es gut, dass ihr das Thema Crack noch mal aufgegriffen habt. Meines Erachtens ist es einfach wichtig, den Gamern klar vor Augen zu führen, dass sie ihr eigenes Hobby zugrunde richten. Auch in meinem Freundeskreis gilt mein Verhalten (ich kaufe Original-Spiele und Musik-CDs in der Gewissheit, dass jemand hart dafür gearbeitet hat) als eher merkwürdig. Aussagen wie „Spielen tu ich nur umsonst, ich bin doch nicht blöd!" sind die Regel.
PS: Ich wunderte mich etwas über die Nennung der Gamecopyworld-Adresse – lädt das nicht zum Hin- und Weitersurfen ein?
Stefan Wendling, E-Mail: stefan.wendling@t-online.de

*Dass die informativste Internetadresse zum Thema leider auch ein Portal zu illegalen Pages ist, gefällt uns auch nicht. Andererseits: Brauchen deine Freunde und Gleichgesinnte überhaupt eine Einladung?*

## Stimme des Handels

Spezielle Grüße an unseren allseits beliebten, sensationslüsternen Skandalreporter Michael von einem „gelangweilten" Verkäufer. Bezüglich des Editorials der Ausgabe 8/00 würde ich ihn gerne einmal für zwei Wochen in unsere Spielwarenabteilung einladen. Sieben Tage davon im Sommer, wenn die Leute im Freibad sind und er mangels Kunden zum fünften Mal das Regal wischen darf. Die andere Woche dann im Weihnachtsgeschäft, wo 20 Personen an der Kasse Schlange stehen und fünf andere gleichzeitig von ihm sieben verschiedene Dinge erklärt haben möchten. Nur um mal zu sehen, ob er die ganze Zeit über optimal drauf ist.
Der Jugendschutz ist eine feine Sache und die Alterseinstufungen der USK ebenso. Aber solange sie nur Empfehlungen sind, müssen die Spiele weiterhin auf Kundenwunsch verkauft werden, auch wenn der Kunde erst 12 Jahre alt ist und ein Spiel ab 18 haben möchte. Die Sache mit den Nachrichten und Labersendungen im Nachmittagsprogramm möchte ich hier nicht wieder aufwärmen, aber es ist auch weiterhin der Gesetzgeber gefragt, nicht bloß der Handel – nur wenn eine Alterseinstufung gesetzlich bindend ist, muss sich der Handel auch daran halten. So etwas lässt sich schließlich kontrollieren und vielleicht kann man dem Mitbewerber, der das ignoriert, ja eins reinwürgen.
Torsten Schließer, Anschrift liegt der Redaktion vor

*Für alle Spätgeborenen: Unter dem Titel „High Noon an der Ladenkasse" hatte Michael angeregt, dass sich viele Diskussionen und Indizierungen erübrigen könnten, würde der Handel das Alter der Kunden überprüfen und laut USK für Jugendliche ungeeignete Games auch nur an Erwachsene verkaufen. Und damit hat er wohl auch Recht. Ob Sommerloch oder Weihnachtstrubel, auch und gerade der Handel trägt Verantwortung für den Jugendschutz. Bloß will er diese offenbar erst wahrnehmen, sobald er vom Gesetzgeber dazu gezwungen wird. Bei einer solchen Einstellung nimmt es nicht Wunder, dass die BPjS und deutsche Versionen mit grünem Blut Hochkonjunktur haben.*

### Leser fragen Hersteller

## Konsolidierter Löwenkopf

Kürzlich verfolgte ich einen Bericht im Fernsehen, in dem behauptet wurde, dass viele Entwickler in Zukunft nur noch auf Konsolen setzen. Auch Lionhead will angeblich die Computerkarriere nach *Black & White* beenden. Muss ich mir als Molyneux-Fan jetzt ein neues „Spielzeug" zulegen?
Stefan, E-Mail: SBeldovits@aol.com

*Das sind nur Gerüchte! Unser nächstes Projekt ist zwar tatsächlich ein Konsolenspiel, aber schlicht und ergreifend deswegen, weil die Steuerung, die mir vorschwebt, nur mit einem Pad realisiert werden kann – und diese Teile benutzt am PC nun mal praktisch niemand. Das soll nun aber nicht heißen, dass nicht auch eine PC-Version folgen kann. Außerdem werden wir selbstverständlich auch in Zukunft Spiele direkt für den PC programmieren.*

**Peter Molyneux, Lionhead-Gründer**

## Baldurs Erben

Okay, ich bin inkonsequent: Obwohl ich immer noch CDs in Kauf nehme, die ich gar nicht haben will, kann ich mich doch nicht dazu durchringen, mein Joker-Abo zu kündigen. Schließlich orientiere ich mich wirklich gern an euren Spielkritiken, denn in der Regel sind sie sehr zuverlässig. Warum ihr allerdings *Icewind Dale* mit über 80 Prozent bedacht habt, kann ich nach Beendigung des Spiels nicht so recht nachvollziehen!
Hier wurde eine gute Engine gnadenlos ausgeschlachtet, um noch mal richtig ordentlich Kohle zu machen, alle innovativen Features von *Baldur's Gate* fehlen. Die Suche nach der eigenen Identität, die Aufgabe, eine optimale Party aus NPCs zusammenzustellen, die nicht nach den ersten paar Kämpfen aufgrund von Meinungsverschiedenheiten auseinander fällt oder sich gar gegenseitig niedermetzelt, fällt weg. Die Handlung ist streng linear, man kann kaum was falsch machen. Viele Levels (z.B. das Tal der Schatten) wirken schlicht und ergreifend künstlich eingeschoben, da sie zum Haupthandlungsstrang außer einer Verzögerung nichts beitragen.
Die Liste ließe sich fortsetzen, aber der Tenor ist wohl klar: Wenn ich die guten Ideen von *Baldur's Gate* oder *Planescape: Torment* zum Vergleich heranziehe, dann wäre es besser gewesen, wenn ihr eure Drohung, weitere Aufgüsse dieser Engine nur noch am Rande abzuhandeln, bereits auf diese Folge angewendet hättet. *Might and Magic 8* habt ihr weitaus bereitwilliger verurteilt, obwohl dieses Spiel zumindest deutlich origineller war. Weil ihr aber normalerweise echt top seid, was die Spielebesprechungen angeht, freue ich mich trotz abweichender Meinung im einen oder anderen Punkt auch immer auf mein nächstes Heft!
Thomas Berger, E-Mail: kirilo.tb@t-online.de

*„Baldur's Gate" war ein Hit, „Icewind Dale" nicht – was sich auch in der Note niedergeschlagen hat. Ein feines Rollenspiel ist es freilich dennoch, was sich ebenfalls in der Note niedergeschlagen hat. Aber wir haben es ja bereits erwähnt: Noch ein Abenteuer nach gleichem Strickmuster würde bei uns unter „ferner liefen" abgehakt werden.*

## Diabolisches

*Zu unserem Test von* Diablo 2 *bzw. Alexander Horrers Kritik „Teufel auch!" in der letzten Ausgabe erreichten uns derart viele Zuschriften, dass wir sie hier nur stichpunktartig wiedergeben können:*

*Diablo 2* soll laut Alexander im Singleplayer-Modus nur 30 Prozent wert sein? Vielleicht könnte ein guter Psychiater seinen Spiele-großer-Hersteller-kriegen-immer-gute-Noten-Komplex behandeln. Gerade dem PC Joker kann man nicht vorwerfen, Angst vor großen Namen zu haben! Ich weiß, wovon ich spreche, denn ich lese das Mag schon seit 1992.
Björn Jochheim, E-Mail: cool_moe_dee@gmx.net

Ihr meintet, dass Alexander Horrer mit seiner Meinung wohl allein dastehe. Ich bin mir da nicht so sicher: Die Kiste im Dorf ist ja wohl wirklich ein Witz, wesentlich schlimmer ist allerdings die Save-Funktion. Das Problem dabei wäre ja gar nicht, dass man nicht speichern kann, ohne das Spiel zu verlassen. Aber dass danach das Town Portal weg ist, mit dem man zuvor in die Stadt zurückgekehrt ist bzw. man sich nach dem Laden in jedem Fall in der Stadt wiederfindet und zu allem Überfluss die Monster wieder erweckt werden, das ist furchtbar. Diese drei Dinge machen es zusammen praktisch unmöglich, das Spiel in kleinen Häppchen zu lösen. Man muss immer zumindest eine Gegend leer räumen, was wenigstens drei bis vier Stunden dauert. Da ich selten so viel Zeit am Stück habe, verdirbt mir das schon ziemlich den Spaß.
Wolfgang Kiendl, E-Mail: wolfgang.kiendl@chello.at

Ich bin leidenschaftlicher *Diablo 2*-Zocker. Den ersten Teil habe ich nicht gespielt, kannte also das Drumherum nicht, dennoch hat mich das Game von der ersten Sekunde an gefesselt. Es verdient ganz einfach eine solch hohe Solospielerwertung! „Unzureichende Speicherfunktion"? Also bitte: Dann kann man halt nicht jede Sekunde schnell speichern, weil man sich sonst vor Angst in die Hosen macht. Zugegeben hört sich das ziemlich krass an, aber bei *D2* hat es doch seinen Reiz, nicht immer „mit der Hand am Schleudersitzgriff zu fliegen". Ich finde, es steigert das Spielerlebnis ungemein, wenn man was zu verlieren hat!
Alex Gerstmayr, Anschrift liegt der Redaktion vor

Das Positive an *D2* kann man ja in eurem Test nachlesen. Aber die negativen Seiten? Die Speicherfunktion ist doch eine Zumutung! Die niedrige Auflösung habt ihr erwähnt, doch geht das Spiel auch auf ordentlichen Rechnern in die Knie, wenn plötzlich eine Übermacht von verschiedenen Gegnern auf dem Schirm erscheint. Mehr Puzzles? Klar: Töte den und finde das, nur eben öfter als im ersten Teil. Die Atmosphäre wird hauptsächlich in den Videos aufgebaut, die Spielgrafik reißt nun wirklich keinen mehr vom Hocker. Ein paar alte Schwachstellen sind weg, ein paar neue hinzugekommen. Und die Technik ist veraltet. Ich jedenfalls kann leider nicht nachvollziehen, wo da satte 90 Wertungsprozente herkommen sollen!
Manfred Lahr, E-Mail: Silke-und-Manfred@t-online.de

## Hardware von gestern

Ich habe einen 386 DX 40 mit 4 MB RAM und kann *Wing Commander 2* nicht flüssig spielen. Da ich einen Co-Prozessor habe, müsste der 386-er ja fast so schnell sein wie ein 486 SX. Ein Freund meinte, ich solle mir eine neue Tastatur kaufen. Könnt ihr mir eine empfehlen?
Sebastian, E-Mail: Sebastian@huntingtonbeach.com

*Lieber Sebastian, sei mir bitte nicht böse, aber dein Brief war die Lachnummer des Monats. Dabei ist die Lösung deines Problems ganz einfach: Kauf dir eine Tastatur, an der ein halbwegs zeitgemäßer Rechner hängt!*

## Brutalitäten von vorgestern

„PC-Spiele werden immer brutaler, die Werbung immer geschmackloser", ist eine Meinung, die in letzter Zeit häufig vertreten wird und sich auch in vielen eurer Leserbriefe widerspiegelt. Eigentlich verwunderlich, denn das Thema ist so alt wie die Geschichte der Computerspiele selbst. Als ich euren Screenshot zu *Soldier of Fortune* sah, fragte ich mich zugegebenermaßen auch, welches kranke Designer-Hirn sich so etwas ausdenkt. Aber: neu ist das nicht. Den abgetrennten Kopf kennen wir spätestens seit dem C-64-Game *Barbarian*, das spritzende Blut aus dem Amiga-Oldie *Moonstone*. Und die Werbung? Benetton hat seine Produkte vor einigen Jahren noch eine Gangart härter präsentiert, was soll die plötzliche Entrüstung also?
Ich denke, dass dieses Thema mittlerweile erschöpfend ausdiskutiert wurde. Wem ein Spiel wie *SoF* zu brutal ist, der kaufe es nicht. Wer die Werbung von *Nox* (wie ich) moralisch anstößig und geschmacklos findet, der lasse das Teil im Regal liegen oder beschwere sich beim Hersteller/Vertrieb – ein wenig akzeptiertes Produkt ist ein totes Produkt. Zudem kann man gerade der erwachsenen Käuferschicht durchaus eine gewisse Eigenverantwortung im Konsumverhalten zugestehen. Genug gemeckert, Lob zum Schluss: Der PC Joker ist für mich das Spielemagazin schlechthin, auch wegen des hervorragenden Preis-Leistungsverhältnisses. Wer sich über einen geringen Heftumfang ereifert, darf dabei die (meist sehr gute) Vollversion und die Goodies/Extras nicht vergessen. In diesem Sinne, weiter so!
E-Mail: PositronManiac@aol.com

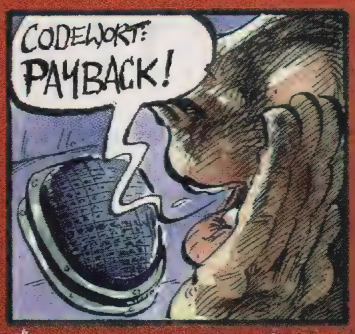
*Neu ist die Diskussion um Gewalt in Computerspielen wahrlich nicht, immerhin wurden die erwähnten Titel* Barbarian *und* Moonstone *bereits vor Jahren indiziert. Der Streit um Gewalt in der Werbung für Computerspiele ist aber immerhin neu – genau wie das Werbemedium: Ab kommenden Monat gibt es einen ganz neuen, extradicken PC Joker, ohne dass man auf klasse Vollversionen und Extras verzichten müsste! Alt ist dann wirklich nur noch der Preis...*

## Eine Seite mehr

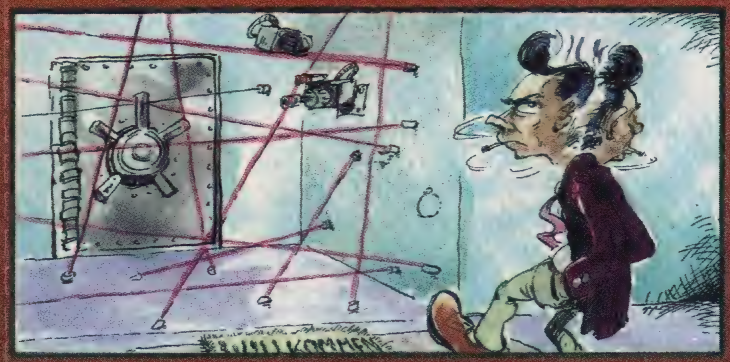
...gilt es ab der nächsten Ausgabe mit Leserzuschriften zu füllen. Also her mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen! Die Briefe werden zwecks Leser-Leserkommunikation mit Namen, Anschrift und/oder E-Mailadresse veröffentlicht – wer lieber anonym bleibt, braucht uns das nur zu schreiben. Auf nicht veröffentlichte Zuschriften antwortet die Redaktion übrigens gerne persönlich, sofern RÜCKPORTO (im Ausland: internationale Antwortscheine) beiliegt.

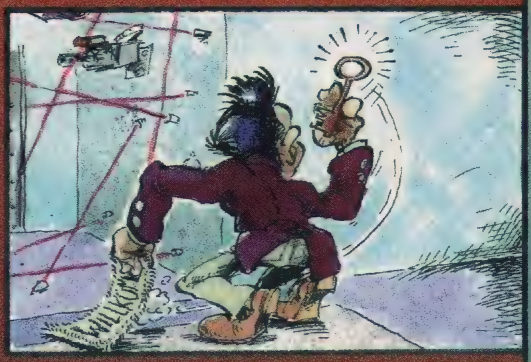
Joker Verlag
„Ghostwriter"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
leserbriefe@pcjoker.de

IRIS-SCAN, ... ..., FINGERABDRUCK, ...STIMMFREQUENZABGLEICH UND ATEMANALYSE...



JEDE MENGE SICHERHEITS-CHECKS GEWÄHREN NUR EINEM EINZIGEN MENSCHEN ZUGANG ZUM HOCHSICHERHEITSTRAKT DES JOKER VERLAGS: DEM CHEF HÖCHSTPERSÖNLICH. 30 STOCKWERKE UNTER DER ERDE SIEHT MAN SICH KONFRONTIERT MIT LICHTSCHRANKEN, BEWEGUNGSMELDERN, TRETMINEN, TEMPERATURFÜHLERN, DRUCKSENSITIVEN FUSSBÖDEN UND LASERGESTEUERTEN SELBSTSCHUSSANLAGEN, DIE EFFEKTIV JEDEN ZUGRIFF VERHINDERN AUF HOCHSENSIBLE DOKUMENTE: DIE KONZEPTION FÜR DEN **NEUEN PC JOKER** NEBST EINEM PROTOTYP. WAHNWITZIG VIELE SPEZIALISTEN HABEN MONATELANG DARAN GEARBEITET, JEDER NUR AN EINEM KLEINEN TEILBEREICH — KEINEM IST BIS HEUTE DAS GESAMTWERK BEKANNT....





# Kostenlose Produktinfos

**10/00**

**Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?**

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 001 | 002 | 003 | 004 | 005 | 006 |
| 007 | 008 | 009 | 010 | 011 | 012 |
| 013 | 014 | 015 | 016 | 017 | 018 |
| 019 | 020 | 021 | 022 | 023 | 024 |
| 025 | 026 | 027 | 028 | 029 | 030 |
| 031 | 032 | 033 | 034 | 035 | 036 |
| 037 | 038 | 039 | 040 | 041 | 042 |
| 043 | 044 | 045 | 046 | 047 | 048 |

**Einsendeschluss: 29. September 2000**

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

E-Mail Adresse

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

**Anzeige des Monats**
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

**Statistische Angaben**
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

**1. Altersgruppe**
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

**2. Computer**
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

**3. Erfahrung**
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

**4. Information**
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

## Inserenten


| | |
|---|---|
| **Activision** | **89,135** |
| Produktinfo | 015,002 |
| **Amazon.de** | **20/21** |
| Produktinfo | 014 |
| **Bertelsmann** | **25** |
| Produktinfo | 016 |
| **Blue Byte** | **75** |
| Produktinfo | 009 |
| **Bristein** | **115** |
| Produktinfo | 005 |
| **Cryo** | **2** |
| Produktinfo | 001 |
| **Cypress** | **107** |
| Produktinfo | 007 |
| **Egmont** | **49** |
| Produktinfo | 012 |
| **Eidos** | **30/31,59** |
| Produktinfo | 023,024 |
| **ELSA AG** | **71** |
| Produktinfo | 006 |
| **Game It!** | **35,38/39,45** |
| Produktinfo | 018,004,017 |
| **Havas** | **7,81,136** |
| Produktinfo | 022,021,003 |
| **Heart-line** | **19** |
| **Infogrames** | **86/87** |
| Produktinfo | 011 |
| **Joker Verlag** | **15/17,50/53, 93,97,100/103** |
| **Joysoft** | **91** |
| Produktinfo | 025 |
| **Mattel** | **65** |
| Produktinfo | 020 |
| **Microprose** | **27** |
| Produktinfo | 008 |
| **Netbrain** | **83** |
| Produktinfo | 028 |
| **Okay Soft** | **111** |
| Produktinfo | 013 |
| **Theo Kranz** | **67** |
| Produktinfo | 026 |
| **UGG** | **119** |
| Produktinfo | 019 |
| **Virgin** | **13** |
| Produktinfo | 027 |
| **Wial** | **109** |
| Produktinfo | 010 |


**Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!**

# Impressum

**HERAUSGEBER**
Michael Labiner
**verantwortlich**

**REDAKTION**

Richard Löwenstein (rl)
**Chefredakteur**

Steffen Schamberger (st)
**leitende Bildred.**

Brigitta Labiner (bl)
**Schlussredaktion**

Markus Ziegler (mz)
**Redakteur**

Reinhard Fischer (rf)
**Redakteur**

Michael Trier (mt)
**Redakteur**

Paul Kautz (pk)
**Redakteur**

Timo Koch (tk)
**Redakteur**

**Tel. Redaktion:**
**(08106) 899602-03**

**ANZEIGEN**
**Tel.:08106/899601**

Christiane Schober
**Verkauf/Beratung**

Dorothea v. Pronay
**Anzeigen-Disposition**

**MARKETING/ VERTRIEB**

**ABONNEMENTS**
**Tel.:08106/899601**

Brigitte Schedel

Regine Nellissen

**GRAFIK**

Karl Rieß

Daphne Cisneros

Mario Simeunovic

**UK-Korrespondent**
Derek dela Fuente

**Comic + Illustration**
Werner Regnet

**Fotografie**
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

**Titel**
„Sudden Strike", CDV
Prolit Studio

**Produktionsleitung**
Brigitta Labiner

**Textkorrektur**
Mina Piske

**Layout, Reproduktion, Satz**
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

**Druck und Gesamtherstellung**
Oberndorfer Druckerei Ges.m.b.H.
A-5110 Oberndorf

**Umschlag/CoverPac®**
Umschlag ist gesetzlich geschützt

**Vertrieb Handelsauflage**
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

**Verkaufte Auflage II/00**
107.642

**Erscheinungsweise**
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

**Abonnement**
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im Voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

**Manuskripte**
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muss das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.



**Urheberrecht**
Alle in PC Joker erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**Haftung**
Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.



**Umwelthinweis**
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

**Verlag und Redaktion**
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
**Tel.:** (08106) 899601 - 03
**Telefax:** (08106) 899607

**Joker Homepage:**
www.pcjoker.de

**Internet:** jokerpost@aol.com

**Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr**
**Tel.: (08106) 899602 oder -03**


# Wichtige Fachbegriffe

### HARDWARE

**analog:** Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
**digital:** Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
**Dongle:** Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muss
**DVD:** Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
**Force Feedback:** Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
**Motherboard:** Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen
**RAM:** Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
**ROM:** Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

### SOFTWARE

**abgesicherter Modus:** Über F8 während des Startens kann Win 95/98 ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
**AI:** Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
**Benchmark:** Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
**Bug:** gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
**Capture the Flag:** Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen eine Flagge in ihren Besitz zu bringen
**Deathmatch:** Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft
**DirectX:** Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich
**Drag and Drop:** Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden
**Emulation:** Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, dass C64-Software am PC läuft
**KI:** Künstliche Intelligenz (auch AI)
**MPEG:** Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
**NPC:** „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann
**Strafen:** nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung
**Tutorial:** eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt
**Update:** bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
**USB:** Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

### GRAFIK

**3D-Engine:** allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird
**3dfx:** Hersteller der „Voodoo"-3D-Chips
**Add-on-Board:** 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
**AGP:** Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
**Alpha-Blending:** ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
**Anti-Aliasing:** glättet Kanten in Polygongrafik
**bilineares Filtering:** unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
**Dithering:** Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
**Echtzeit:** meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden
**FPS:** Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
**Glide:** Von 3dfx nur mehr bis Ende 2000 unterstützter Treiber für die hauseigenen Voodoo-Karten
**Highcolor:** Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
**MIP-Mapping:** ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
**Motion Capturing:** Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden
**Multi-Texturing:** ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
**OpenGL:** Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
**Pixel:** einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
**Polygon:** Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
**RAMDAC:** Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
**Rendering:** Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation
**T&L:** „Transform and Lighting"; entlastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden
**Texel:** ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur
**Textur:** die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
**Truecolor:** Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
**Voodoo:** 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3dfx (aktuell: Voodoo 4 und 5)
**Z-Buffering:** ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

### ONLINE

**Account:** Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
**Baud:** ein übertragenes Bit pro Sekunde
**Browser:** Programm zum Navigieren im WWW
**Chat:** Online-Unterhaltungen via Tastatur
**Client:** einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
**Cookie:** auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
**Download:** Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
**Frames:** Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
**Homepage:** „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
**Host:** der „Gastgeber" bei Online-Matches
**Java:** systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
**Lag:** Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht
**LAN:** Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
**Server:** zentraler Computer eines Netzwerks
**Site:** Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
**Plug-In:** kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
**URL:** Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z. B. www. pcjoker.de)
**WWW:** World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

## Gewinner

**Charts**

Dark Reign 2 gewinnt
*Rainer Seyer, Klein-Pöchlarn, Österreich*
Ground Control geht an
*Martina Jäger, Oberhausen*
The Dome Games bekommt
*Daniel Kopfnagel, Bautzen*

**Grand Prix 3**

Die exklusive Special Edition von Vampire erhält
*Sascha Hellriegel, Berlin*

**Mini-Umfrage**

Je ein aktuelles Top-Game bekommen
*Jürgen Beck, Burglengenfeld*
*Christopher Hitz, Neuenstadt/Stein*
*Stephan Stutzenstein, Ternitz, Österreich*
*Christiane von Morgenstern, Giesen*
*Simone Klähn, Bielefeld*


Einen Regenbogen kann man nicht versenken!

Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz – werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

Greenpeace e.V.
20450 Hamburg

GREENPEACE

**Komplettlösungen mit Plänen,**
Tipps & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele
Lothar Köpfer, Schliefeweg 6,
79872 Bernau
Tel./Fax.: 07675/298 oder
Tel.: 07672/41560

**Kleinanzeigen jetzt gratis!**

Ab sofort veröffentlichen wir **private Kleinanzeigen kostenlos auf unserer Cover-CD**. Einfach den gewünschten Text an eine der folgenden Adressen senden:

**Joker Verlag * Kleinanzeigen *
Max-Loidl-Weg 4 * 85598 Baldham
Fax: 08106/899607
E-Mail: kleinanzeigen@pcjoker.de**


**DEMOS:**
AoE 2: The Conquerors Expansion
Cultures - Die Entdeckung Vinlands
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (Video)
Imperium der Ameisen
Infestation
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child
Panzer General:
Unternehmen Barbarossa
Pro Rally (Videosequenzen)
Roland Garros French Open 2000
Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen

**GOODIES:**
3DCC (Umschalttool für 3D-Karten)
Acrobat Reader 4.0
AMARIS webAction! (Erstellung von HTML-Präsentationen)
Clock 2000
DirectX 7.0
Elsa Revelator-Treiber
F-Prot 3.07 (Virenscanner für DOS)
Game Commander
Game Wizard 32
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit (Tool zum Manipulieren von Spielständen)
UniVBE
WinAmp 2.64
Winzip 8.0

**SPECIALS:**
11 brandaktuelle Daikatana-Maps
Neue Boliden für NFS Porsche
Nox-Add-on
Anleitung: Joker Online

**SHAREWARE:**
Cheatstore

**PATCHES:**
Anstoß 3
Devil Inside
Diablo 2
Die Völker Online
Final Fantasy 8
Grand Prix 3
Gunship!
Icewind Dale
Kiss Psycho Circus
Klingon Academy
Nox
Rollcage 2
Vampire

**LÖSUNGEN:**
Daikatana
Deus Ex
Diablo 2

PC JOKER HEFT & SPIEL 10/00 • Demos, Specials, Patches & Goodies • CD 2

10/00
PC Joker Heft & Spiel
TOP-DEMO
CD 2

**DEMOS**
AoE 2: The Conquerors Expansion
Cultures: Die Entdeckung Vinlands
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Imperium der Ameisen
Infestation
Kiss Psycho Circus - The Nightmare Child
Panzer General:
Unternehmen Barbarossa
Pro Rally
Roland Garros French Open 2000
Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen

**SPECIALS**
11 brandaktuelle Daikatana-Maps
Neue Boliden für NFS Porsche
Nox-Add-on
Anleitung: Joker Online

**SHAREWARE**
Cheatstore

**LÖSUNGEN**
Daikatana
Deus Ex
Diablo 2

**plus GOODIES und PATCHES**

Der völlig neue

LÖSUNGSHILFEN
SPECIALS
TESTS
REPORTAGEN
EXTRAS
VIDEOS
DEMOS
2 BEGLEIT-CDS
SPIELE-VOLLVERSIONEN
NEUER LOOK
DOPPELTER UMFANG

nach wie vor nur 8,90 DM

Ausgabe 11/2000 ab 2. Oktober

84% GameStar

88% / 90% PC Action

88% / 90% PC Joker

90% Games and More

85% Gamespot

88% Gamesmania

9 von 10 AOL Games Award

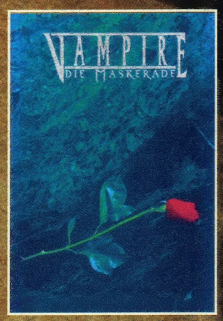
# Kosten Sie Die Unsterblichkeit

Interagieren Sie mit über 70 düsteren Charakteren im mittelalterlichen Prag und Wien sowie im London und New York der Moderne.

Betreten Sie als Untoter eine Welt der Dunkelheit, in der die Kreaturen der Nacht das Sagen haben.

Laben Sie sich im Einzelspieler-Modus am Nachgeschmack des menschlichen Daseins und bändigen Sie das Tier in sich.

# VAMPIRE® DIE MASKERADE REDEMPTION™




Redemption ist erst der Anfang...
Wer von Redemption begeistert war und sich weiter in die Welt von Vampire: Die Maskerade wagen möchte, der kann das mit dem gleichnamigen Erzählspiel aus dem Hause Feder & Schwert tun.
Seit fast einem Jahrzehnt wächst der überaus dichte Hintergrund, vor dem die Kainskinder ihr allnächtliches Unwesen treiben. Sei es Vampire aus der Alten Welt, die mittelalterliche Variante des Vampire-Rollenspiels, oder der zeitgenössische Horror bei Vampire: Die Maskerade - die Szenarien und Romane aus dem Hause Feder & Schwert bürgen für Gänsehaut und Dramatik.
Wagen Sie den entscheidenden Schritt über die Grenzen Ihres PC hinaus in die unendlichen Weiten Ihrer Phantasie.
Weitere Informationen unter:
www.feder-und-schwert.com
e-mail verkauf@feder-und-schwert.com

Wir veredeln die Wirklichkeit.

Produktinfo 002

www.activision.de

Vampire: Die Maskerade, White Wolf und World of Darkness sind eingetragene Warenzeichen und Vampire: Die Maskerade - Redemption ist ein Warenzeichen von White Wolf Publishing, Inc. © 2000 White Wolf Publishing, Inc.© 2000 Nihilistic Software, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# KÖNIGIN DES NILS
## KLEOPATRA

Einzige offizielle Erweiterungs-CD zu

PHARAO

Produktinfo 003

**SIE WAR DIE LETZTE PHARAONIN – DIE RÖMISCHEN HERRSCHER LAGEN IHR ZU FÜSSEN – SIE STARB VON EIGENER HAND UND WURDE ZUR LEGENDE**

Endlich ist sie da, die offizielle Erweiterungs-CD zum preisgekrönten Aufbaustrategiehit Pharao! In Königin des Nils: Kleopatra erwarten Sie neben brandneuen Missionen zahllose neue Charaktere, Gebäude und antike Industrien, die die umfangreiche Welt Pharaos noch lebendiger, großartiger und attraktiver machen.

• 4 großartige Kampagnen mit 15 komplett neuen Missionen • Prächtige neue Monumente wie das Kolosseum Ramses des II., die Grabkammern im Tal der Könige, der Tempel des Amon-Rah sowie der Leuchtturm und die Bibliothek in Alexandria • Zusätzliche antike Industrien und historische Berufe • Feindliche Angreifer: Perser, Phönizier, Syrer und Römer!

81% GameStar Pharao: Kleopatra

GOLD PLAYER PC PLAYER 85

SIERRA™
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.